

France métropole 7,50 € • BEL / LUX 9,10 € • PORT CONT 9,10 € •
CAN 13,99 \$can • DOM 8,60 € • TOM : 1500 XPF • MAR 92 MAD • CH : 13,50 FS

DÉCEMBRE 2017 - JANVIER 2018

CARD CAPTOR SAKURA
L'HÉROÏNE EMBLÉMATIQUE
DE CLAMP REVIENT EN MANGA

LE MEILLEUR DE L'AUTOMNE

BLACK CLOVER, J'ŪNITAISEN,
L'ÈRE DES CRISTAUX, OSOMATSU-SAN,
LES ENFANTS DE LA BALEINE...

ISSN : 1148-0807 DÉC. 2017 - JAN. 2018

M 03002 - 219 - F: 7,50 € - RD





YNNIS & Animeland

vous présentent

HOMMAGE AU STUDIO

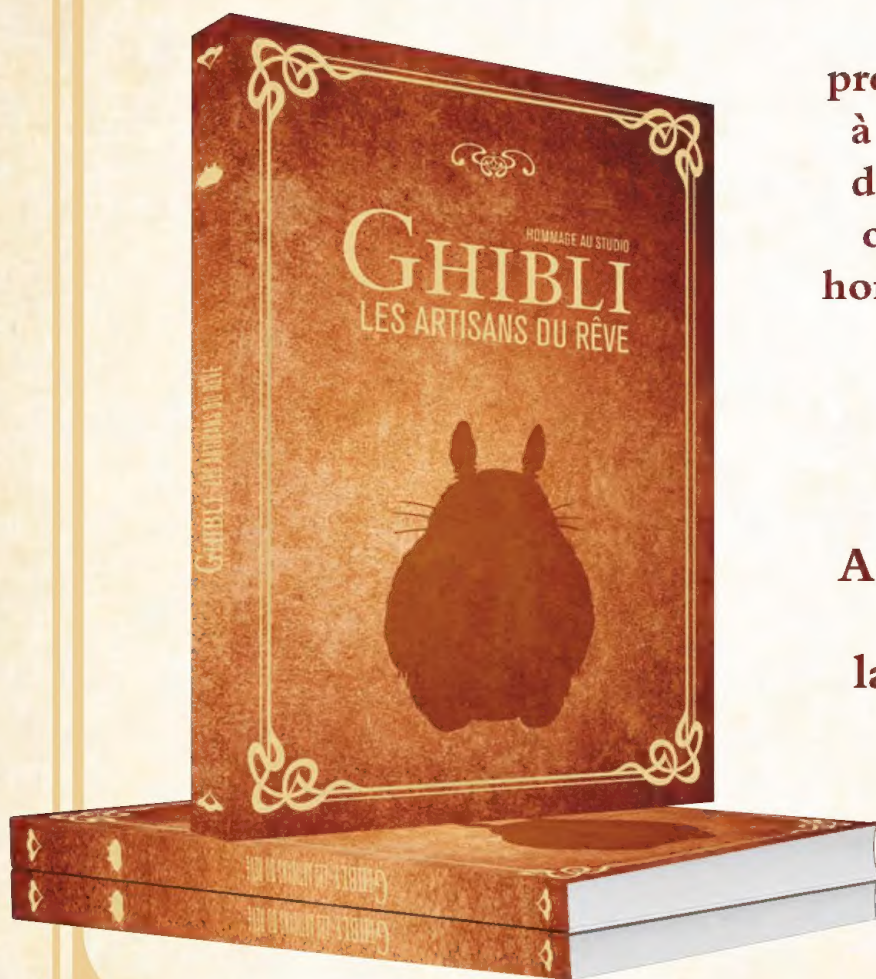
GHIBLI

LES ARTISANS DU RÊVE

Un panorama de la
production du Studio Ghibli,
à travers une rétrospective,
des essais thématiques, des
chroniques ou encore des
hommages d'artistes français.



**Actuellement disponible
en librairie et sur
la boutique Animeland**





WWW.ANIMELAND.FR

Retrouvez toute l'actualité
anime, manga et les chroniques
d'AnimeLand sur notre site internet.
Également disponible
sur smartphone !



AnimeLand n° 219 • Décembre 2017 - Janvier 2018 • 7,50 €

- Publication bimestrielle d'AMN
 - SARL au capital de 100 000 €
 - RCS Paris 809 009 731
 - Siège social : 29, rue du 4 Septembre - 75002 Paris
 - Directrice de publication Émilie Jollois
direction@am-media.fr
 - Rédacteur en chef Christopher Macdonald
 - Responsables éditoriales Marichka Besse,
Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet
redaction@animeland.com
 - Publicité publicite@am-media.fr
 - Marketing & Communication
marketing@am-media.fr
 - Abonnements & anciens numéros
abonnement@am-media.fr 06 49 43 42 18
 - Conception graphique Élise Godmuse
 - Mise en page Wilfrid Desachy et Cosmo Remy
 - Corrections Sonia Jensen
 - Ont collaboré à ce numéro :
Maxime Bender, Fantin Benedetti, Marichka Besse,
Gersende Bollut, Philippe Bunel, Pa Ming Chiu,
Marion Cochet-Grasset, Bruno de la Cruz, Loria Elerian,
Flavius, Gwenael Jacquet, Sébastien Kimberg, Joan Lainé,
Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Matthieu Pinon,
Mélanie Ramet et Thomas Romain.
 - Pour toute correspondance, adressez votre courrier
(accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse
pour la réponse) à :
AnimeLand
29, rue du 4 Septembre - 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal
n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes,
dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite
de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2017 par leurs
auteurs.
 - Couverture : **Blood Blockade Battlefront & BEYOND**
©2017 Yasuhiro Nightow/Shueisha, Blood Blockade Battlefront
& BEYOND Project
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN - Anime
Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Bandai Namco
Entertainment, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman,
Citel Video, Cork, Crunchyroll, Delcourt-Tonkam, Doki Doki,
Eurozoom, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo,
Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, Le
Lézard Noir, Nobi Nobi I, Ototo, Panini, Pika Édition, Pixar, Rue
de Sévres, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Wakanim,
tv, The Walt Disney Company.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait),
nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les
éventuels désagréments que cela pourrait causer.
 - Imprimé en France par SIB IMPRIMERIE
Z.I. de la Liane - BP 343
62205 Boulogne-sur-mer
 - ISSN 1148-0807.
 - Numéro de commission paritaire : 0118K82755.
 - Dépôt légal à parution.
 - Distribution PRESSTALIS.
 - Diffusion Destination Média 01 56 82 12 00.
- « Franchement, on n'a pas besoin d'un vieux "rédacteur fou", tu
crois qu'ils vont s'en rendre compte ? »

Le rédacteur fou

Ce numéro comporte un double poster.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement
interdite.

ÉDITO

15 Dossier homoromance



Utena, la fille révolutionnaire ©1997 BE-PAPAS/CHHO SAITO/SHGAKUKAN/SHOKAKU/TV TOKYO.

AMOUR SANS FRONTIÈRES

On dit souvent que l'amour n'a pas de prix mais pour certains, il a celui de la liberté. Il n'y a pas un pays où la communauté LGBT n'est pas montrée du doigt, y compris au Japon. Pourtant, cette facette de la société est plutôt bien représentée dans la pop culture japonaise. Gays, transsexuels, bisexuels, asexuels mais aussi harcèlement, ostracisme, violences... La communauté LGBT et ses difficultés sont représentées dans l'animation ou les mangas, plus ou moins bien, certes, mais la diversité s'installe et les langues se délient. Doucement. Il y a bien sûr une différence entre la fiction et la réalité, une différence parfois si grande qu'elle pourrait faire rire, mais le message de tolérance et d'amour est lui bien réel. Mais que raconte-t-on dans ces fictions ? Le *boy's love* et l'homoromance sont-ils juste des fantasmes de filles désespérées en manque d'amour ? (un indice : non).

Ce numéro fait aussi la part belle aux nouveautés *anime* et manga de cette saison et à venir (et les titres sont bons !), parle de la production d'un *anime*, du - presque - retour des *Samourai Pizza Cats*, du vrai retour de Sakura, notre chasseuse de cartes préférée, et vous offre en avant-première la critique du film d'animation *Fireworks*. Le passé revient toujours nous rendre visite et c'est avec plaisir que nous retrouvons d'anciens titres et en découvrons de nouveaux en cette fin d'année !



Forum
des images

15^e ÉDITION

**CARREFOUR
DU CINÉMA
D'ANIMATION**

**13 - 17
DÉCEMBRE
2017**

—
Forum des Halles
forumdesimages.fr

Logo de l'Association Française de l'Animation (AFA) - 2017 © 2017 Forum des Images - 15^e Édition - 13-17 Décembre 2017 - Forum des Halles - Paris

MAIRIE DE PARIS



animeland

NOLIFE



le Bonbon



SOMMAIRE

05

► J'AIME / J'AIME PAS

06

► DOSSIER ÉCONOMIE

LA PRODUCTION D'UN ANIME

10
ANIME

► SIMULCAST

► DOSSIER : L'HOMOROMANCE

16 LA REPRÉSENTATION DES PERSONNAGES LGBT

18 LE BOY'S LOVE

20 YURI!!! ON ICE

22 POUR LA PASSION DU SHIP

24 LES PERSONNAGES LGBT EMBLÉMATIQUES

► POPCORN

26 MAZINGER Z

28 INTERVIEW DE GÔ NAGAI ET YU KANEMARU

30 FIREWORKS

32 METROPOLIS

34 COCO

36 INTERVIEW DE LEE UNKRICH ET DARLA K. ANDERSON

► CHRONIQUE

39 BLADE RUNNER

40 BLACK CLOVER

42 L'ÈRE DES CRISTAUX

44 INTERVIEW DE SHIGERU FUJITA

46 LES ENFANTS DE LA BALEINE

48 BLOOD BLOCKADE BATTLEFRONT & BEYOND

50 KINO'S JOURNEY

52 NEO YOKIO

54 OSOMATSU-SAN

56 INTERVIEW DE TAKAHIRO YOSHIMATSU

58 JÛNI TAISEN ZODIAC WAR

► NOSTALGIE

60 SAMOURAI PIZZA CATS

► REPORTAGE

63 HOW TO ANIME, PART. 8

► PORTRAIT DE VOIX

66 VOIX D'ÉTOILES 2017



26 Mazinger Z

68

MANGA

► MANGATHÈQUE

► DOSSIER :

72 METTRE SA FAMILLE AUX MANGAS

► CHRONIQUE

77 BATMAN & JUSTICE LEAGUE

78 SOUL GUARDIANS

80 SOUS LE CIEL DE TOKYO

82 INTERVIEW DE SEIHÔ TAKIZAWA

84 FRAU FAUST

86 PORTRAIT DE TAKASHI NAGASAKI

88 INTERVIEW DE HAN HYE-YEON

90 PÈRE FOUETTARD CORPORATION

92 CARD CAPTOR SAKURA CLEAR CARD ACT

95 VOYAGE À TOKYO

96 LES CHATS DU LOUVRE

98 NOTRE HIKARI CLUB

100

► JEUX VIDÉO

100 NI NO KUNI II

101 YS VIII : LACRIMOSA OF DANA

102 DRAGON BALL FIGHTERZ

104

► REPORTAGE

104 INTERVIEW DE ISSA, UNIQUEHORN TATTOO

107

► SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, VOIR, COLLECTIONNER

112

► AGENDA

114 DÉCEMBRE, JANVIER

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

AnimeLand

39 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 48 €

COMPRENDRE LES JEUX VIDEO
QUAND ON EN A MARRE DE SE FAIRE TRAITER DE NOOB
ET QU'ON NE COMPREND RIEN PAS CE QUE CA VEUT DIRE

ANIME LAND X-TRA

20 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 26 €

5,90 € 8 SUPER POSTERS EN CADEAU !

THE ANCIENT MAGUS BRIDE
Laissez-vous ensorceler

POKÉMON MES ORIGAMIS
PICHU ET SES AMIS

AnimeLand + ANIME LAND X-TRA

57 €
DOM & TOM ET ÉTRANGER 70 €

COMPRENDRE LES JEUX VIDEO
QUAND ON EN A MARRE DE SE FAIRE TRAITER DE NOOB
ET QU'ON NE COMPREND RIEN PAS CE QUE CA VEUT DIRE

POKÉMON MES ORIGAMIS
PICHU ET SES AMIS

- ☐ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de 39 € au lieu de 45 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 48 €) et Le livre *Comprendre les jeux vidéo** en cadeau.
- ☐ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et recevoir le livre *Pokémon mes origamis** en cadeau.
- ☐ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 57 € au lieu de 68,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 70 €), le livre *Comprendre les jeux vidéo** et *Pokémon mes origamis** en cadeau !



POUR TOUT PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE, NOUS VOUS INVITONS À PASSER COMMANDE SUR NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

boutique.animeland.com



ENVOYEZ CE BON AVEC VOTRE RÈGLEMENT À :
AMN / SERVICE ABONNEMENTS
29, RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

☐ M. ☐ M^{me} NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : PAYS :

DATE DE NAISSANCE : E-MAIL :

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE (FRANÇAIS) À L'ORDRE D'AM MEDIA NETWORK

AL219 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/01/2018.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

*En fonction des stocks disponibles.

J'AIME

J'AIME PAS



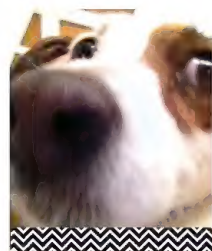
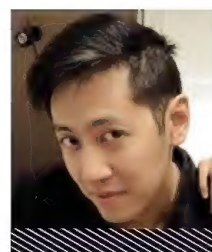
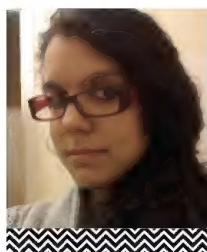
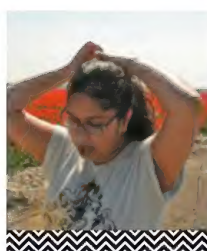
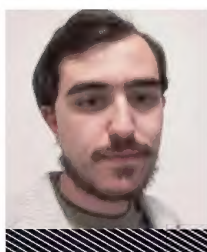
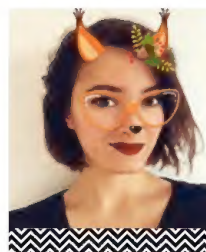
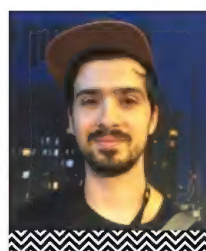
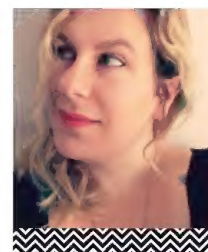
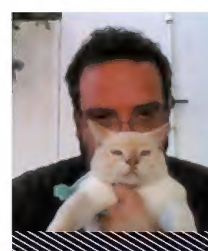
Équipe



Rédacteur



Invité

**CHRISTOPHER MACDONALD****J'AIME** lire *AnimeLand***J'AIME PAS** être toujours en retard dans mes contributions pour le magazine. C'est pour ça qu'ils ne me laissent plus écrire l'édito.**WILFRID DESACHY****J'AIME** la proximité des fêtes de fin d'année et l'effervescence qui les accompagne.**J'AIME PAS** découvrir la version *anime* d'un manga que j'ai apprécié et la trouver quelconque...**PA MING CHIU****J'AIME** J'ai revu récemment *Fuli Culi* et ce truc est toujours aussi taré, mais étonnamment profond et cohérent. Quand je serai grand, je veux être Gainax.**MÉLANIE RAMET****UN JOUR** peut-être, les gens se rendront compte qu'un magazine n'est pas là pour imposer une pensée mais pour enrichir un débat et proposer une autre vision... Libre à vous d'y adhérer ou pas !**LINE R.****J'AIME** rentrer à la maison après plusieurs jours éprouvants, retrouver son chat, son chien, ses jeux et ses *anime*...**J'AIME PAS** approcher des fêtes, savoir qu'elles sont bientôt finies et l'atmosphère qui va avec aussi...**FANTIN BENEDETTI****J'AIME** l'arrivée de la VF sur Crunchyroll ! Une occasion de redonner leur chance à quelques *anime*.**J'AIME PAS** *Capitaine Superslip*. Si c'est ça l'avenir de Dreamworks, ça me fait vraiment peur...**MARICHKA BESSE****EN EXTASE** devant *Coco*, le nouveau Pixar. Tout ce que j'aime dans l'animation est réuni en un seul film : un *lighting* époustouflant, des personnages accrocheurs, de l'émotion, du rire et une BO irrésistible !**BRUNO DE LA CRUZ****J'AIME** Joaquin Phoenix dans *A beautiful day*, de plus en plus monstrueux à l'écran.**UNE PENSÉE** pour Hiromi Tsuru, la voix de Bulma et tant d'autres.**GERSENDE BOLLUT****J'AIME** le charme fou de *Louise en hiver*, film français au succès d'estime en salle.**J'AIME PAS** John Lasseter à son tour éclaboussé par le scandale du harcèlement sexuel...**MARION COCHET-GRASSET****J'AIME** cette saison de *simulcast*, le retour de Sakura en France (bons sentiments et jolies tenues, a-t-on besoin de plus ?) et surtout ne pas voir ma pile de livres à lire diminuée !**JOAN LAINÉ****J'AIME** recevoir la nouvelle édition japonaise de *Solanin*, sa fin supplémentaire m'a tellement ému...**J'AIME PAS** quand les mangas sont publiés en sens de lecture français, arrêtez ça par pitié !**PHILIPPE BUNEL****J'AIME** les films d'animation de DC Comics... Ça permet d'oublier les *live* catastrophiques...**J'ADOOOOOREE** le dernier film de *Lupin III* centré sur Goemon. Un pur chef-d'œuvre signé Takeshi Koike !



La PRODUCTION D'un anime COMMENT ÇA MARCHE ?

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

C'est un fait que les chiffres ne peuvent trahir. À l'aube de 2018 qui s'annonce riche en productions, le monde de la japanimation avance des bilans économiques records. Si le débat qualitatif persiste, force est de constater que jamais l'animation japonaise n'a rapporté autant d'argent : 17,5 milliards de dollars, soit une hausse de 9 % par rapport à l'année 2016 déjà mémorable.

Your Name. ©2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc
Project Itoh ©Project Itoh / GENOCIDAL ORGAN

Ce bilan est symbolisé par les très bons scores réalisés par plusieurs longs métrages dans les salles japonaises. Le séisme *Your Name.* occupe évidemment un rôle massif dans cette histoire en devenant la production la plus lucrative du cinéma nippon. Il faut dire que pour récolter plus de 330 millions de dollars (contre 289 pour *Le Voyage de Chihiro*), le distributeur et producteur TOHO a dégainé plus de 300 salles pour le film de Makoto Shinkai. Plus généralement, les films d'animation ont profité d'une très belle exposition en 2016 avec 68 films projetés (2015 étant le record avec la barre des 70 unités dépassée).

Circuit préférentiel

Au moment de compter les roubles en poche, ce sont toutes les facettes du business qui sont importantes, des droits

« L'ARGENT PROVIENT D'UN PLUS GRAND NOMBRE D'INVESTISSEURS QU'AVANT »

de diffusion jusqu'aux ventes des produits dérivés. Pour imaginer la fabrication d'un anime et sa commercialisation, plusieurs acteurs se réunissent. Le nerf de la guerre étant l'argent, le comité de production y joue un rôle prépondérant que nous décrit



Olivier Fallaix, manager chez Crunchyroll : « Le comité de production est le consortium qui réunit toutes les sociétés qui ont investi dans la production d'un anime. Ça peut représenter jusqu'à une quinzaine de sociétés différentes. Un petit éditeur de jeux sur mobile, une chaîne de télévision ou un fabricant lambda mettra juste quelques milliers d'euros, mais tous les financements sont bons à prendre pour boucler certains budgets. Bien sûr, les grands acteurs de l'industrie du divertissement restent les éditeurs, les fabricants de jouets ou produits dérivés ainsi que les grandes chaînes TV. Ce sont eux qui ont le plus de poids et qui décident d'intervenir, ou non, dans la création. Mais parfois, un élément sera intégré dans l'anime pour satisfaire un investisseur. À mon sens, c'est surtout d'avoir une multitude

d'intervenants et de requêtes qui finit par limiter le processus créatif. Ce n'est pas souvent un placement financier comme l'entendrait une banque car la production d'une série génère rarement beaucoup de profits. »

Eddie Mehong, animateur et cofondateur du studio franco-japonais Yapiko, détaille cette présentation en parlant de la corrélation financement-orientation de la production : « Au Japon, le comité de production se met d'abord d'accord sur le projet à venir et crée un cahier des charges. Celui-ci déterminera la teneur des contenus, libre au réalisateur de faire ce qu'il veut dans les contraintes imposées. Tout se passe étape par étape et l'on revient très rarement en arrière, faute de temps principalement. Les studios

COMBIEN ÇA COÛTE

Voici quelques repères sur les coûts d'un anime. Comme le rappelle Eddie Mehong, le budget d'une série est souvent absorbé par les épisodes initiaux : « Le premier épisode de *Macross Frontier* a eu une durée de près d'un an de production alors que les épisodes sur la fin devaient se faire en trois semaines. C'est fréquent et parfois même pire. »

- *Atom* (1962) : 15 850 euros env.
- *Tetsujin 28* (1963) : 9 000 euros env.
- *Macross* (1982) : 41 500 euros env.

Autour de 1990, les budgets augmentent avec la complexité de l'animation :

- *Dirty Pair Flash* (1994) : 125 300 euros env.
- 1^{er} ép. *Megaman* (1994) : 233 300 euros env.
- 1^{er} ép. *Escaflowne* (1996) : 226 500 euros env.
- 1^{er} ép. *Cowboy Bebop* (1998) : 151 000 euros env.
- 1^{er} ép. *One Piece* (2000) : 75 500 euros env.
- 1^{er} ép. *Gundam Seed* (2002) : 188 750 euros env.
- 1^{er} ép. *Gundam Seed Destiny* (2004) : 245 000 euros env.
- 1^{er} ép. *Eureka Seven* (2005) : 173 650 euros env.
- coût moyen d'un épisode d'une série actuelle : 100 000 euros env.

Films :

- *Macross* (1984) : 1 600 000 euros env. (220 000 000 yens)
- *Transformers* (1986) : 34 200 000 euros env. (40 millions de dollars)
- *Akira* (1988) : 9,5 millions d'euros env.
- *Mes voisins les Yamada* (1999) : 17 810 000 euros env.
- *One Piece* (2004 et 2005) : 1 132 400 euros pour chaque env.
- *Steamboy* (2004) : 18 120 000 euros env.

Comparaison avec un film de Disney :

- *Hercules* (1997) : 68 millions d'euros env.



Le Voyage de Chihiro

quant à eux sont connus pour leur "patte" et n'ont généralement pas à s'autocensurer dans le sens où les comités connaissent leur style et s'adressent aux studios qui correspondent le mieux au type de projet qu'ils doivent réaliser. »

Il existe donc un échange de bons procédés. Pour donner un exemple précis

LES SALAIRES

Intervalliste 2D traditionnel ou digital :

entre 1,80 et 2 euros/dessin pour une série, et entre 70 et 210 euros pour un film.

Il existe aussi des formules avec une part fixe, par exemple 370 euros/mois + 1,30 euro/dessin.

Globalement, un intervalliste réalise 300 dessins/mois (500 pour les plus rapides) et gagne aux alentours de 1 000 euros/mois.

Animateur-clé (plusieurs formules) :

- paye au mois entre 1 500 et 2 200 euros/mois. Dépend de l'ancienneté, de l'expérience.

- paye à mi-temps

- paye avec un fixe + rendement au plan (environ 35 euros pour une série).

- paye avec un semi-fixe + rendement au plan

Le fixe se décide en fonction de l'ancienneté ou de l'expérience.

Directeur d'animation :

Entre 2 250 et 6 000 euros par mois. Chiffres proches pour un *enshutsu* (voir *AnimeLand* n° 218).

Réalisateur :

Entre 2 250 et 7 500 euros par mois selon la notoriété et le projet.

Character designer :

Entre 6 000 et 15 000 euros sur une série pour une création de personnages (sans droits d'auteur, sauf exceptions).

de cet accord, Eddie Mehong parle de l'expérience *Urbance* : « C'est un projet qui a été financé par Kickstarter. Du coup, le studio canadien Steamboat a engagé un producteur qui s'est chargé de nous contacter pour réaliser l'animation dans un budget déterminé. Yapiko ayant été prestataire sur ce projet, nous n'avons aucun droit sur la série. Les droits appartiennent à Steamboat et c'est le cas pour beaucoup de studios japonais qui travaillent sur des adaptations de comics américains aussi par exemple. » Ainsi, le producteur doit chercher l'argent, avec des contreparties : « Le fait de recevoir des subventions de régions implique aussi de produire une partie du projet dans la région concernée. Sur *Urbance*, on a ainsi pu travailler avec le studio Spacesheep situé à Annecy pour toute la partie 3D et compositing. »

Plus ou mieux ?

La production d'un anime de 12-13 épisodes coûte aujourd'hui entre 1 et 3 millions d'euros. Évidemment, le chiffre peut être gonflé selon l'ambition des projets (voir encadré 1) et les sponsors. Un anime comme *Rage of Bahamut* profite du coup de fouet de l'éditeur Cygame, qui a récemment ouvert son pôle animation, et peut booster le budget d'un épisode jusqu'à 500 000 euros (voir l'encadré 2).

Avec l'éclosion de Netflix et d'Amazon Vidéo Prime, les cartes sont redistribuées et on pense que l'apport financier massif peut créer une bulle spéculative. Olivier Fallaix y répond : « L'argent provient d'un plus grand nombre d'investisseurs qu'avant. Aujourd'hui, il est très rare qu'une poignée de sociétés supportent à elles seules

l'investissement considérable que représente la production d'un anime, même si ce sont des sommes bien moindres que lorsqu'on produit en Europe ou aux États-Unis. Et pourtant, il y a bien plus de production en volume aujourd'hui qu'il y a dix ans (245 anime ont été produits en 2016, contre près de 125 en 2010, NDLR) ! Concernant l'acquisition des droits de diffusion, auparavant, chacun faisait une offre et l'ayant

« MALGRÉ L'ENVOLEE DES PRIX ET DES BUDGETS, LES STUDIOS D'ANIMATION NE SEMBLENT PAS ÊTRE RÉCOMPENSÉS À LEUR JUSTE VALEUR »

droit choisissait le plus pertinent, la plus haute offre ou alors le projet le plus complet. Puis est arrivé Netflix, Amazon a suivi, qui s'est mis à offrir des montants jamais vus, parfois jusqu'à dix fois ce qui se faisait. Forcément, ça a changé la donne et c'est devenu difficile de négocier. La solution pour Crunchyroll a été d'investir dans des séries en amont, avant que les droits ne soient mis sur le marché. Ça permet de sécuriser les droits des titres qui nous intéressent, notamment l'exploitation numérique sur le marché international. Forcément, une bulle spéculative s'est créée. La concurrence est si forte qu'elle fait monter les prix. C'est un phénomène naturel. On avait eu le même problème au début des années 2000 avec l'essor du DVD. Ça finira par retomber. »

Le Voyage de Chihiro © 2001 Nibariki - TGNDDTM
Rage of Bahamut © Cygames/MAPPA/Shingeki no Bahamut Genesis © Cygames, Inc.

Olivier Fallaix poursuit en précisant la nature des négociations : « Nous avons des échanges réguliers avec les producteurs, les studios et les ayants droit. Comme ils savent maintenant que nous sommes prêts à investir, ils nous soumettent des projets de séries qui seront produits et sur lesquels ils cherchent des financements. Nous examinons le dossier : est-ce une adaptation d'un manga ou d'un light novel ? Qui est le réalisateur, le staff ?

Quel est le potentiel à l'international ? Quelle serait notre participation et quels droits cela nous ouvre-t-il ?

En fait, la démarche est à peu près la même que pour une acquisition, mais elle est faite bien plus en amont, parfois un ou deux ans avant la livraison de la série, et les montants ne sont pas les mêmes. Sans compter qu'il faut prendre une décision sans parfois avoir vu grand-chose. Un pilote est rarement réalisé à ce stade. »



Le studio, un laissé-pour-compte ?

Malgré l'envolée des prix et des budgets, les studios d'animation – reliés entre eux, chacun sous-traitant à tour de rôle pour l'autre – ne semblent pas être récompensés à leur juste valeur : « Redline a été un flop malgré une production de neuf ans, le film Yonayona Pinguin de Rintaro a troué le budget de Madhouse, le film Genocidal Organ a été la cause de la fermeture du studio Manglobe qui a accumulé plus de 350 millions de yens de dettes et beaucoup de petits studios vivent en étant souvent dans le rouge », rappelle Eddie Mehong.

« En effet, l'argent va rarement aux petites mains des studios, surenchérit Olivier Fallaix, les studios ne sont plus aussi puissants qu'avant. Très peu ont les moyens d'investir et d'être ainsi décisionnaire dans le comité de production. Ils ne sont souvent que prestataires et, comme tout prestataire, on leur demande beaucoup pour un prix le plus bas possible. Ce sont souvent les créateurs, les auteurs et les sociétés qui gèrent leurs droits qui recueillent le plus de bénéfices. Et c'est un effet double car une série qui a du succès booste aussi les ventes de l'œuvre originale ! » Un singulier studio comme Shaft a dû attendre 2009 et l'arrivée d'Aniplex dans son capital pour mieux défendre ses intérêts. Le succès d'estime ne permet pas de survivre, même si c'est une belle vitrine. En creusant un peu, plusieurs postes dans l'animation continuent d'œuvrer avec un revenu minimaliste (voir encadré 2). « Les payes des animateurs, de fait, n'ont pas évolué depuis plus de 20 ans », conclut Eddie Mehong.

Le budget alloué à une production n'est donc pas un gage de sécurité ou de qualité, et le circuit de l'animation ne le sait que trop bien. Néanmoins, il reste difficile de pester contre l'apport des nouveaux acteurs sur le marché. Le partage des richesses est encore inégal et pas toujours judicieusement utilisé, mais en interne l'industrie garde confiance en l'avenir. La problématique sera plus urgente quand les carnets de commandes empileront les pages planches. •

Remerciements à Olivier Fallaix, Eddie Mehong et l'équipe de Studio Shaft.fr.

SIMULCAST

AUTOMNE 2017

L'automne semble propice aux nouvelles séries dont la qualité nous enthousiasme ! Bien que nous n'ayons vu que la moitié des épisodes des séries alors que nous préparons cet article, cet échantillon présente celles qui, à nos yeux, valent un coup d'œil. Une fois de plus, l'action est à l'honneur mais cette saison sait aussi afficher de la douceur !

[Par Bruno de la Cruz]



INFINI-T FORCE

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 23 min
Studio : Digital Frontier
Genre : action, S.F.

>> Attendue au tournant, cette production de Tatsunoko devait célébrer les 55 ans des plus grands super-heros de la maison. Le résultat s'apparente un peu à celui qu'a connu *Saint Seiya* avec le film *La Légende du Sanctuaire* (2014). La formule revisite (ou vulgarise) grandement l'esprit des héros dans un *cross-over* très peu inspiré sur le plan de l'écriture mais qui distribue des scènes d'action tout à fait divertissantes, largement nourries d'effets sonores gras et saturés. Le travail sur les designs (Oh! Great, Keiichi Satou) est inégal, tout comme l'apport en CGI qui souffre de textures manquant de finesse. Malgré ces imperfections, le visionnage reste agréable grâce à une réalisation efficace.

THE ANCIENT MAGUS BRIDE

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 24 x 24 min
Studio : Wit Studio
Genre : fantasy

>> Fidèle aux idées de Koré Yamazaki et à son univers, la réalisation de Norihiro Naganuma respecte parfois au plan près le travail de l'auteur. En dépit d'un format plus long, la qualité d'animation est bonne, et on apprécie une nouvelle fois l'apport de Yusuke Takeda aux décors. L'autre point fort de la série réside dans son enrobage sonore : d'abord concernant le casting, avec un Ryota Takase dans le rôle de maître sorcier énigmatique, puis au niveau des belles OST signées Junichi Matsumoto. Au final, c'est une adaptation plutôt réussie – quoique légèrement moins froide que le manga – que rend la maison Wit Studio.



VANISHING LINE -GARO-

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 23 min
Studio : MAPPA
Genre : action, S.F.

>> Studio en pleine croissance structurelle, MAPPA prouve une nouvelle fois sa capacité à allier qualité et quantité. *Vanishing Line* propose un segment indépendant de l'immense saga *Garo* dont ce sont les premiers pas en France. Les habitués retrouveront des passerelles, et les néophytes peuvent profiter de cette série *dark* et violente, chara-définie par Takashi Okazaki (*Afro Samurai*) et emmenée par le talentueux réalisateur coréen Sung Hoo Park. Ce génial animateur de formation agresse le spectateur avec ses caméras embarquées nerveuses et son style haletant. On se satisfait de retrouver une production qui vient jouer des coudes avec des séries comme *Blood Blockade Battlefront* ou *Karas*.



URAHARA

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 23 min
Studio : EMT Squared, Shirogumi Inc
Genre : WTF, comédie

>> *Urahara* est une production qui remplit parfaitement son rôle de délire kaléidoscopique. On y suit quatre jeunes filles devant défendre Harajuku face à des ovnis désireux d'engloutir – au sens propre – la culture de notre planète. La partition est très WTF (il y a un personnage mi-écharpé mi-beignet de crevette) et ultra colorée, mais le pari s'annonce audacieux et les dialogues ne s'interdisent pas une certaine dose d'ironie. Si l'animation hyper minimaliste peut rebuter, le travail pour intégrer le style *kawaii* et décousu de Mugi Tanaka, dessinatrice de la version d'origine, reste à saluer. Un résultat prometteur pour le petit studio EMT et la jeune réalisatrice Amica Kubo, formée un temps à Paris.



© Tatsunoko Production/Inifini-T Force Production Committee
© 2017 KORE YAMAZAKI/KING GARDEN/MAHOYOME PARTNERS
© URAHARA Film Partners
© 2017 "VANISHING LINE" Keita Amemiya/Tohokushinsha



UQ HOLDER! MAHOU SENSEI NEGIMA! 2

Diffusion : Wakanim
Durée : NC
Studio : J. C. Staff
Genre : ecchi, comédie

Après plusieurs d'années pour Animes, c'est au tour de UQ Holder! (2017) sans qu'il soit totalement indispensable de connaître la première série vu les libertés prises. Version de l'adaptation de Ken Akamatsu, qui ajoute à la fois les libertés de l'original (l'humour, le côté ecchi, le côté romantique) et les points qui l'ont fait connaître tout en y ajoutant plusieurs éléments philosophiques (réflexion sur la vie éternelle ou l'impact de l'évolution démographique). Sympathique quoiqu'un peu lourdaut. Le réalisateur Youhei Suzuki prouve son aisance avec ce type de formule après sa direction sur *Sword Oratoria*, et le studio J. C. Staff s'en tire très honorablement malgré une calamiteuse intégration de la 3D.



DIES IRAE

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 13 x 24 min
Studio : A.C.G.T
Genre : fantasy, action

>> Soutenue par une jolie campagne de *crowdfunding*, *Dies Irae* est une production trop bancale pour être agréable à suivre. Malgré la présence de l'émérité Susumu Kudo (*Mardock Scramble*), à la réalisation, ou de GENCO à la production, la série accuse une écriture plus maladroite que maligne, un *chara-design* extrêmement convenu en plus d'une animation pâlotte. Dommage car sur le papier, la volonté de mêler des éléments de la Seconde Guerre mondiale à de la fantaisie gore aurait pu trouver un écho si la qualité avait suivi. On verra la conclusion, mais tout ça manque de finesse et de charme après cinq épisodes.



JUST BECAUSE!

Diffusion : ADN
Durée : 12 x 24 min
Studio : PINE JAM
Genre : romance, tranche de vie

>> Cette série originale menée par le petit studio PINE JAM (*Gamers!*) mérite toute votre attention. Si la trame est plutôt touchante, son expression graphique l'est encore plus. En s'intéressant à des sentiments simples comme le regret, l'amour ou la déception, PINE JAM condamne ses animateurs à retranscrire un jeu d'*acting* convaincant et réaliste. Ça bave un peu techniquement, mais les efforts sont là ! Le réalisateur Atsushi Kobayashi avait pesté contre le planning serré de la production, et on ne sait pas si *Just Because* aura les conditions de son ambition, à savoir, la compréhension d'un public et la patience d'un marché pour offrir un *anime* bien dans ses baskets pendant douze épisodes.



FOOD WARS! (SAISON 3)

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC
Studio : J. C. Staff
Genre : comédie, cuisine

La troisième saison de *Food Wars!* est une bonne suite. Bien sûr elle profite de l'humour et de la démesure du scénariste du manga, Yuto Tsukuda, mais le travail de J. C. Staff ne fait pas l'impasse sur les détails des plats, le casting des *seiyū*, la dynamique de la réalisation et sa fraîcheur globale. Inévitablement, il faut connaître les précédentes saisons pour apprécier pleinement la série, mais il n'est pas impossible que vous lâchiez plusieurs sourires face à l'absurdité volontaire de certains plats.



GIRLS' LAST TOUR

Diffusion : Wakanim
Durée : NC
Studio : White Fox
Genre : survie, tranche de vie

Un vrai petit coup de cœur que cette adaptation du manga de Tsukumizu. Studio White Fox (*Re:ZERO*) oblige, la réalisation est riche, raffinée, et l'identité artistique épurée de l'auteur ne passe pas inaperçue. *Re:ZERO* est un anime qui a envie d'être aimé grâce à une bascule faite entre un background de guerre glacé (géré par *Madhouse*) et le quotidien difficile de deux fillettes luttant pour leur survie. Le réalisateur multitâche Takaharu Ozaki (il a tenu quasiment tous les postes de l'animation) tape très fort signant un *anime* rappelant un peu l'approche délicate d'un *Haipane Renmei*.

CODE REALIZE - GUARDIAN OF REBIRTH -

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 24 min
Studio : M.S.C
Genre : action

>> Habitué à faire de la sous-traitance, le studio M.S.C n'a pas cherché à cacher la misère au moment d'adapter ce *visual novel*. Un peu fade au premier abord, l'aspect graphique est pourtant le fruit d'un travail louable, notamment sur les costumes et une ville qui drague une jolie ambiance steampunk. L'action est alors rythmée par les aventures d'un Arsène Lupin toujours aussi malin, désireux de protéger une fille possédant un poison mortel dans son corps en plus d'avoir un cœur qui ne bat plus. Certainement pas la série de la saison, mais le réalisateur Hideo Yamamoto s'en sort



INUYASHIKI

Diffusion :
Amazon Prime Video
Durée : NC
Studio : MAPPA
Genre : action, S.F.

Le studio MAPPA n'a pas froid aux yeux, et il continue de le prouver en adaptant un manga de ce diable de Hiroya Oku. Comme pour *Gantz*, c'est Naoyuki Onda qui se charge de porter son trait à l'écran, et la série fait honneur à la qualité du manga en lui étant très fidèle : les inserts 3D sont discrètement intégrés, le rythme est le même, le casting à la hauteur et l'animation soignée. Un résultat très propre et hyper régulier, mais qui ne ressemble que modérément au style de Keiichi Satō (mais est-ce

connaissez pas le manga, jetez un œil à cette série S.F. plutôt.



HÔZUKI NO REITETSU (SAISON 2)

Diffusion : ADN
Durée : 12 x 24 min
Studio : DEEN
Genre : comédie, fantaisie

C'est avec un vrai plaisir qu'on retrouve le quotidien d'Hoozuki, le taciturne serviteur du roi Enma, dans l'autre des Enfers. Après une saison 1 menée par Wit, c'est le studio DEEN qui reprend la main en mettant toujours autant d'amour à dépeindre cet univers rappelant par moments la beauté des estampes. On y découvre la création de certaines légendes, de la justice, des royaumes des cieux... Un divertissement soigné et qui ne tombe pas en panne !

exemple des divinités qui négocient au mieux leur licenciement du gouvernement des Enfers ! Sympa. Désormais, la France attend le manga d'origine signé Natsumi Eguchi !

GUIDE DE DIFFUSION

LUNDI

CHAÎNE	SÉRIE	HORAIRE
CRUNCHYROLL	Love Kôme - We Love Rice	17 h 30
WAKANIM	Infini-T Force	18 h
CRUNCHYROLL	Onyankopon	19 h 05
CRUNCHYROLL	Osomatsu-san	19 h 35
CRUNCHYROLL	Wake Up, Girls! New Chapter	20 h 05

MARDI

CRUNCHYROLL	Black Clover	12 h 25
CRUNCHYROLL	Sengoku Night Blood	17 h
CRUNCHYROLL	Jûni Taisen	17 h 30
CRUNCHYROLL	Love is like a cocktail	18 h
CRUNCHYROLL	Evil or Live	19 h 45

MERCREDI

CRUNCHYROLL	URAHARA	13 h 15
CRUNCHYROLL	Konohana Kitan	18 h
CRUNCHYROLL	Tsukipro The Animation	16 h 30
WAKANIM	My girlfriend is too much to handle	17 h

JEUDI

WAKANIM	UQ Holder! Mahou Sensei Negima! 2	17 h
ADN	Just Because	17 h 30
WAKANIM	King's Game	18 h

VENDREDI

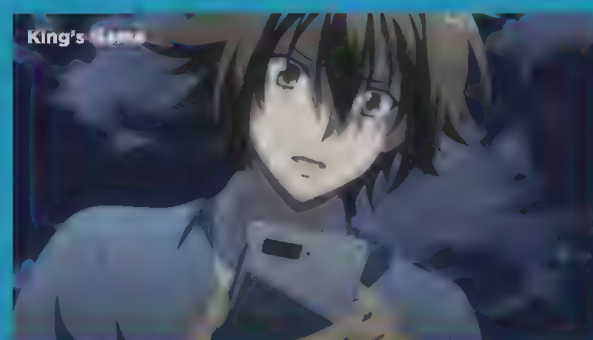
ADN	Dynamic Chord	14 h
WAKANIM	Girls' Last Tour	18 h
CRUNCHYROLL	Taisho Meibushine Chicchalsan	16 h 30
CRUNCHYROLL	Recovery of an MMO junkie	17 h
CRUNCHYROLL	Kino's Journey	17 h 35
WAKANIM	Vanishing Line	19 h 00

SAMEDI

ADN	Classicaloid - saison 2	11 h 35
WAKANIM	Code: Realize - Guardian of Rebirth-	18 h
WAKANIM	Love Live Sunshine	16 h
WAKANIM	March comes in like a lion - saison 2	17 h 30
CRUNCHYROLL	THE IDOLM@STER Side M	17 h 30
ADN	Twocar	18 h
WAKANIM	Blend-S	19 h
ADN	Hôzuki no Reitetsu - saison 2	18 h
CRUNCHYROLL	Dies Irae	19 h 05
CRUNCHYROLL	The Ancient Magus' Bride	19 h 30
ADN	L'ère des Cristaux	20 h 40
ADN	Blood Blockade Battlefront & Beyond	21 h 15

DIMANCHE

ADN	Anime-Gataris	16 h
CRUNCHYROLL	Imôto sae ireba ii	16 h 30
CRUNCHYROLL	Food Wars - saison 3	20 h 35
CRUNCHYROLL	Gintama	20 h 35



PARIS MANGA

25^e EDITION & SCI-FI SHOW

PORTE DE VERSAILLES - Hall 7.2

3 & 4
FEVRIER
2018



BOUTIQUES - DEDICACES - PHOTOS - COSPLAY - CONCERTS
ANIMATIONS - JEUX VIDEO - COMICS - MANGA - CONCOURS

Préventes actuellement sur WWW.PARISMANGA.FR

Avec **weezevent** et **SOY**



1 JOUR SAM OU DIM : 13,50€ AU LIEU DE 14€

2 JOURS : 26,50€ AU LIEU DE 27€

GRATUIT
-6ANS

GONG

GAME ONE

NOLIFE

J:ONE

SVFY

CNEWS Météo

nicolodeon

Chasseurs
d'instincts

MINORI

Amazons

LITVAGNER

DAVID

RA
ZE

KNOUS PARIS





L'HOMOROMANCE

Au Japon, l'homoromance prend plusieurs formes : très sensuelle ou plus virile, pour les hommes, pour les femmes... pour tout le monde. Le *boy's love*, ou *yaoi*, n'est plus un genre confidentiel et ses messages se répandent dans la pop culture japonaise. Mais n'est-il vraiment question que de sentiments purs et sincères ou tout cela va-t-il plus loin ?...

Doukyuusei



LA REPRÉSENTATION DES PERSONNAGES LGBT DE LA VISIBILITÉ AUX ŒUVRES ENGAGÉES

[PAR JOAN LAINÉ]

Bien plus que dans tout autre média fleurissent des personnages gays dans les mangas et anime, même en allant au-delà des fétichisations ou des œuvres tournant autour de romances fantasmées. D'Osamu Tezuka à CLAMP en passant par Satoshi Kon et Gengoroh Tagame, on croise donc une multitude de thèmes LGBT. Faisons un tour du sujet.

Il n'est pas rare de parler d'homophobie lorsqu'on évoque les mangas tant certaines œuvres se montrent malveillantes à l'égard des relations gays. Cependant, il serait dommage de pointer du doigt le média et non les auteurs en question. En effet, la bande dessinée et l'animation japonaises regorgent de séries abordant de près ou de loin l'homosexualité ou même la transidentité. Dès les années 1970, Kazuo Kamimura nous présentait une jeune fille dans un corps de garçon avec *La Plaine du Kanto* et Moto Hagio écrivait *Le Cœur de Thomas*, qui reste aujourd'hui encore l'une des plus belles et tragiques romances sur l'homosexualité. À cette même période, le dieu du manga Osamu Tezuka en personne évoquait le sujet dans le bien nommé *MW*. L'amour entre personnages du même sexe fait partie de l'histoire du manga, ce n'est en aucun

cas un thème actuel ou un effet de mode comme certains se plaisent à l'appeler. Aujourd'hui, il existe de nombreuses œuvres sur le sujet. Sans les énumérer, nous vous proposons de faire un tour d'horizon des manières dont sont représentés les personnages LGBT.

Lorsque l'homosexualité est centrale

En réalisant *Yuri!!! on Ice*, Sayo Yamamoto a fait de sa série un véritable phénomène social tant elle parle bien d'une relation entre deux hommes. Plus de neuf années auparavant, un autre anime a fait sensation pour son amour lesbien : *Utena, la fillette révolutionnaire*. Il a propulsé son réalisateur, Kunihiko Ikuhara, au rang d'icône de la culture gay. Si Utena est la figure emblématique de son œuvre, il a consacré sa carrière à représenter des relations homosexuelles, qu'elles soient textuelles comme dans

Sailor Moon ou bien métaphoriques à la manière de *Yurikuma Arashi*. Et dès qu'on pense à *Yuri!!! on Ice* ou *Utena, la fillette révolutionnaire*, l'homosexualité nous vient immédiatement à l'esprit. C'est en cela qu'il est important que de telles œuvres existent : elles sont devenues des emblèmes pour des spectateurs qui peuvent être fiers que leur sexualité si souvent moquée, brimée ou même réprimée rejaillisse de manière aussi magistrale dans une création culturelle.

Rendre visibles des personnages LGBT

De la romance lesbienne entre Ymir et Christa dans *L'Attaque des Titans* à Shinji qui tombe amoureux de Kaworu dans *Neon Genesis Evangelion*, les relations entre personnages de même sexe apparaissent également en arrière-plan d'intrigues. Ajoutées à cela, la science-fiction et le fantastique s'y mettent en proposant

Utena, la fillette révolutionnaire ©1997 BE PAPER/CHIKO SAITO/SHOGAKUKAN/SHOGAKU/TV TOKYO. Aoi Hara © Takao Shimizu/Kodansha/J.C. Staff. L'Attaque des Titans Based on the manga «Shingeki no Kyojin» by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSAT'SU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd. © Hajime Isayama, Kodansha/ATTACK ON TITAN Production Committee. All Rights reserved

« SI LES EXEMPLES SONT LÉGION, ILS ASSURENT
UNE CERTAINE VISIBILITÉ À DES PERSONNES LGBT,
BIEN TROP SOUVENT OUBLIÉES DANS LES FICTIONS »

d'élargir le champ de notre imaginaire, par exemple en présentant des gemmes dénuées de genre dans *L'Ère des cristaux* ou un troisième sexe fluide, puisqu'il s'adapte en fonction du partenaire, dans *Knights of Sidonia*. Si les exemples sont légion, ils assurent une certaine visibilité à des personnes LGBT, bien trop souvent oubliées dans les fictions. Du moment que ce n'est pas pour qualifier de maladie sa sexualité comme dans *Urusei Yatsura* ou s'en moquer comme dans *Dragon Ball*, représenter un personnage gay devient un acte militant. Que ce soit la volonté d'attirer un public *queer* ou une simple envie d'aborder une romance entre individus du même sexe n'y change au final pas grand-chose : ce qui compte est le résultat, la manière dont le traitement du personnage ou de la romance est perçu par le public. De ce fait, des personnages gays suggérés dans *Bleach* à toute la réflexion sur la transidentité de *Moyasimon*, le simple fait de montrer que l'homosexualité existe contribue à la faire accepter comme une norme.



Aoi Hana

Des œuvres militantes

Certaines histoires revendiquent haut et fort leur engagement pour la cause LGBT. C'est le cas des séries d'animation Aoi Hana ou encore *Horo Musuko*, toutes deux issues des mangas de Takako Shimura. Entre des amours lesbiennes teintées de poésie et le quotidien d'adolescents transgenres, ces œuvres s'adressent avec bienveillance à un public ciblé.

Un autre exemple serait *L'Infirmier après les cours*, ce manga dans lequel un adolescent mi-homme est confronté à sa propre identité à travers des rêves. En somme, il existe des séries au sein desquelles les personnes LGBT peuvent se reconnaître et s'identifier. Elles sont d'une importance fondamentale car il n'est pas évident de parler d'homosexualité et de problèmes liés au genre à l'âge de l'adolescence.

À travers la lecture de manga ou le visionnage d'*anime*, des jeunes peuvent dès lors prendre conscience qu'ils ne sont pas seuls, que d'autres personnes partageant leurs doutes existent. Ainsi, en s'identifiant à un personnage, on peut apprendre à mieux s'accepter. On dépasse alors le cadre du simple divertissement pour plonger dans une œuvre artistique à la portée sociale. Bien évidemment ces séries sont aussi à la disposition des lecteurs hétéros, d'autant plus que *L'Infirmier après les cours* brasse de nombreuses autres thématiques liées à l'adolescence. Néanmoins, il aura fallu attendre *Le Mari de mon frère* pour qu'un manga parle de l'homosexualité au grand public. En se confrontant à son beau-frère gay, un homme qui avait des réactions homophobes inconscientes découvre peu à peu ce qu'est réellement l'homosexualité. Œuvre assurément informative, elle véhicule des valeurs de compréhension et de tolérance à l'intention des lecteurs pouvant être étrangers aux problématiques LGBT. •

Utena, la fillette
révolutionnaire





LE BOY'S LOVE LA RICHESSE D'UN GENRE MÉPRISÉ

[PAR JOAN LAINÉ]

Du monde de la pègre japonaise aux univers de science-fiction, de la candeur d'un premier amour à la tragédie de perdre l'être aimé, le boy's love est définitivement multiple. Avec pour sujet principal les romances entre hommes, le genre regorge d'histoires variées et bien plus passionnantes qu'elles ne le laissent paraître.

Le boy's love (BL), communément appelé yaoi, est un courant de mangas mettant en scène des relations entre hommes. Du fait que celles-ci soient souvent érotiques, le genre est sans cesse dénigré, voire méprisé. Et pourtant, en creusant un minimum dans le monde du BL, on découvre rapidement de nombreuses perles visuelles ou narratives qui font vivre des émotions intenses, malheureusement trop peu portées à l'écran en dépit du succès de certaines séries. On en vient alors à se demander si ce courant abordant des romances gays qu'on croyait réservées à une niche n'est

pas en réalité un vivier de talents et un espace de création artistique aussi libre qu'imaginatif. Si les romances constituent le point central des BL, il convient alors de se pencher sur tout ce qu'on trouve autour pour mieux saisir la richesse du genre.

L'homosexualité sous des angles variés

Les plus grands détracteurs du BL lui reprocheront de n'être qu'un enchaînement de scènes osées, ce qui constitue bien une marque de mépris supplémentaire à l'égard de l'érotisme pour un public essentiellement féminin. Mais surtout, c'est loin d'être le cas.

En animation, la meilleure preuve nous est donnée par le studio Deen qui réalise avec *Junjo Romantica*, *Sekaiichi hatsukoi* ou encore *Hybrid Child* des anime tronqués de passages charnels explicites.

Côté mangas, on découvre avec *Qualia under the snow* de Kanna Kii (Taifu) la rencontre de deux étudiants que leurs désirs opposent : l'un est frivole, enchaînant les conquêtes, l'autre est asexuel. En apprenant à se comprendre l'un l'autre, ils en dévoilent aux lecteurs davantage sur leur sexualité. Sujet rare dans les mangas, l'absence de désir y est traitée finement, sans jamais juger le

Zetsuai 1989 © 1996 Madhouse
Junjo Romantica © 2005 Shueisha NAKAMURA • KADOKAWASHOTEN/Romantica Club!
Ai no Kusabi © 1992 Rieko Yoshihara/AIC

« LE BOY'S LOVE EST UN MILIEU RICHE ET CRÉATIF, LES MANGAKA DÉPASSENT DE TEMPS EN TEMPS LES LIMITES DU GENRE »

personnage. Le traitement psychologique étant fouillé, ce titre s'avère bien plus qu'un objet de fantasme. Néanmoins, de très nombreux autres sujets sont évoqués avec un peu plus de sensualité ou de romantisme dans les BL, de l'homoparentalité avec *Ikumen After* (Taifu) au handicap dans *Hidamari ga kikoeru* (Boy's Love/IDP). C'est avec *Rendez-vous à Udagawachou* (Boy's Love/IDP) qu'une autre thématique se voit sublimée : le travestissement. Dans ce manga, un lycéen surprend un camarade de classe habillé en fille et en tombe amoureux. Aimé pour ce qu'il est, le travesti va apprendre à s'accepter. On découvre donc une romance touchante avec un message qui l'est tout autant.

Une liberté artistique bienvenue

Traversant les époques, le BL a su muer et évoluer graphiquement. Loin du charmant trait *old school* de Minami Ozaki (*Zetsuai*), une nouvelle vague d'auteurs émerge. Elles s'appellent Asumiko Nakamura (*Doukyuusei*), Zakk (*Canis*), Kanna Kii, Harada (*Color Recipe*), Psyche Delico (*Despicable*), Est Em (*Tango*), Hideyoshico (*Nennen Saisai*) ou encore Shoowa (*Iberico*



Pork) et leur personnalité stylistique resplendit sur le monde de l'homo-romance japonaise de ces dernières années. Allant jusqu'à puiser l'influence de leur trait dans les arts occidentaux (de la bande dessinée européenne au cinéma hollywoodien), cette génération d'artistes prouve qu'elle s'ouvre sans cesse à d'autres milieux que le BL. Chaque *mangaka* a une personnalité esthétique bien définie, reconnaissable au premier coup d'œil. Cette évolution est également perceptible du côté de l'animation. On se trouve en effet bien loin des sublimes et sombres OAV de *Zetsuai* 1989 et *Bronze* réalisés par Madhouse durant les années 1990. En 2016, A-1 Picture nous a dévoilé *Doukyuusei* en film d'animation. Beauté épurée, magnifiée par la fluidité de ses mouvements, le spectacle offert est tellement confortable qu'on peut le qualifier de poétique. Néanmoins, un pont existe entre les années 1990 et 2010, il se nomme *Ai no Kusabi*. *Light novel* culte, il a été adapté deux fois en OAV par le studio AIC : entre 1992 et 1994 déjà, avant d'être remis au goût du jour en 2012. Ces 20 ans d'écart sont là pour nous rappeler la mutation visuelle permanente du BL et sa richesse esthétique d'hier à aujourd'hui.

La diversité des univers

Comme pour toutes catégories de mangas, on retrouve des récits de genre : *La Cage de la mante religieuse* nous fait découvrir une période historique japonaise, *Canis flirte*

avec le monde mafieux, *Void* nous plonge dans un univers de science-fiction avec des êtres humanoïdes, *Zhenniao* se révèle être un conte fantastique inspiré de la Chine traditionnelle. Ces dernières années, un tout nouveau type de récit a fait son apparition : l'Omegaverse. Venu de la fanfiction américaine, cet univers de S.F. regroupant de plus en plus de mangas permet à une minorité d'hommes de tomber enceints. Représentant 10 % de la population, les *omega* peuvent en effet se reproduire avec les *alpha* (la caste dominante) ou alors les *beta* (la grande majorité de la population). Souvent bestiales – les personnages ayant des comportements semblables aux animaux –, des œuvres plus mignonnes voient également le jour. C'est le cas de *Tadama*, *Okaeri* dans lequel on suit l'histoire tendre d'un couple gay ayant un enfant.

En définitive, le BL constitue un milieu aussi riche que créatif, il n'est donc pas étonnant que les *mangaka* dépassent de temps en temps les limites du genre. Si vous lisez des œuvres sorties récemment comme *Le Chant des souliers rouges*, *L'Enfant et le Maudit* ou encore *Le Monde selon Uchu*, vous serez sans doute surpris d'apprendre que les auteurs à l'origine de celles-ci ont débuté dans l'homo-romance. Inversement, des grandes auteures de *shōjo* comme Setona Mizushiro avec *Le Jeu du chat et de la souris* et Yû Watase avec *Sakura-Gari* ont fait une incursion remarquée dans le BL. •





YURI!!! on Ice

PATINER POUR L'AMOUR

[PAR **Joan Lainé**]

À l'automne 2016, un *anime* a fait sensation en réussissant à réunir devant leur écran des fans du monde entier, tous genres confondus. La série, bien plus qu'une histoire sur le patinage artistique, a créé un engouement autour de la romance gay entre ses deux protagonistes. Vous l'aurez compris, cet article a pour thème l'homosexualité dans *Yuri!!! on Ice*.

Avec *Yuri!!! on Ice*, les deux créatrices que sont Sayo Yamamoto (à la réalisation) et Mitsuro Kubo (au design des personnages) ont été propulsées au rang de superstars de l'animation, à tel point qu'on en oublierait presque ce qu'elles ont fait avant. Si l'on doit ce succès à la beauté du patinage artistique, à l'écriture des personnages principaux comme secondaires, à la qualité de la bande-son et au ton décontracté de

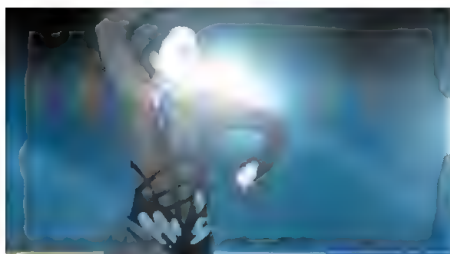
la série, c'est surtout la finesse de la romance entre un patineur japonais et son entraîneur russe qui a marqué les esprits.

Exprimer l'amour à travers le sport

Pourtant, la romance homosexuelle est un thème et non le fil rouge de l'*anime*. *Yuri!!! on Ice* est une série avant tout sportive, sur le patinage artistique. Sayo Yamamoto et Mitsuro Kubo sont de très grandes amatrices de la discipline et ont souhaité transmettre leur passion à travers l'animation. C'est d'autant plus vrai que la réalisatrice n'en est pas à son coup d'essai puisqu'elle avait mis en scène *Endless Night*, un court-métrage sur la même discipline. Elle est également la directrice de l'*opening* du jeu vidéo *Persona 5* dans lequel on peut voir les protagonistes glisser et exécuter des figures de patinage artistique.

Pour en revenir à *Yuri!!! on Ice*, l'histoire débute après que Yuri a perdu ses moyens en compétition. De retour au Japon, alors qu'il pense abandonner le patinage, il est filmé à son insu en train de reprendre à la perfection une chorégraphie du champion qu'il admire : Victor Nikiforov. Cette vidéo devenue virale arrive jusqu'aux yeux du patineur russe qui décide de se retirer du circuit pour l'entraîner. L'*anime* présente donc le retour sur la glace de Yuri accompagné par son nouveau coach. Le patineur japonais le clame haut et fort, il danse sur la glace guidé par l'amour et entend remporter la médaille d'or au Grand Prix, porté par cela. Lorsqu'on parle de la romance, il ne faut donc pas reléguer ce sport artistique au second plan car c'est durant les performances que s'effectue un jeu de séduction. En dansant l'*Eros* (une forme sensuelle de l'amour) comme s'il était dans le corps d'une femme, Yuri

©Hasetsu Townpeople/Yuri!!! on ICE PROJECT



« SAYO YAMAMOTO ET MITSURO KUBO ONT VÉHICULÉ UN VÉRITABLE MESSAGE MILITANT SUR LA RECONNAISSANCE DE L'HOMOSEXUALITÉ »

cherche à charmer les spectateurs et c'est son coach, Victor, qu'il hypnotise. À l'inverse, l'amour que lui porte l'ancien champion donne de la confiance au Japonais. Lui qui craquait facilement à la moindre pression malgré son talent certain pour la discipline peut désormais s'épanouir dans son art grâce à l'amour.

Une romance en retenue dans une série engagée

La relation entre Yuri et Victor n'est pas uniquement suggérée par les scènes de patinage artistique puisqu'elle se développe également autour de ça. Avec pudeur, l'*anime* nous fait comprendre le lien qui les unit et ce qu'ils éprouvent l'un pour l'autre. Nul besoin de « je t'aime » et autres bisous à répétition pour comprendre que les deux garçons sont ensemble. Néanmoins, le point d'orgue se situe à l'épisode 7, lorsque Victor, sous le charme de la performance artistique de Yuri, ne peut se retenir de lui sauter dans les bras pour l'embrasser. Cet élan démonstratif soudain venant confirmer ce qui était jusqu'alors suggéré a su mettre en émoi les fans les plus sensibles. De la retenue à l'impulsivité, tout dans la romance de *Yuri!!! on Ice* paraît tellement naturel qu'on ne se questionne même pas sur l'homosexualité et que le couple n'est jugé à aucun moment pour cela. La série porte donc un regard si bienveillant, sans en faire des caisses, sur un amour entre deux hommes qu'elle en devient rafraîchissante.



On pourrait alors se laisser dire : « Ça aurait pu être un homme et une femme que ce n'aurait rien changé. » Mais justement, c'est parce qu'il ne s'agit pas d'un homme et d'une femme que Yuri!!! *on Ice* a eu autant d'impact ; parce que Sayo Yamamoto présente le couple formé par Yuri et Victor comme une relation amoureuse et non comme un amour gay que la réalisatrice parvient à faire passer des messages sur l'homosexualité. Le principal intervient dans l'épisode 10, juste avant la finale en Catalogne. C'est dans ce moment de vie quotidienne loin du patinage que le couple s'échange des bagues de fiançailles devant l'église de Barcelone. Si cet amour scellé est à prendre au sens littéral dans la série (les personnages allant jusqu'à se

promettre de se marier en cas de victoire au Grand Prix), il a également une grande portée symbolique et militante. Présenter un couple gay avec autant de bienveillance constituait déjà un acte engagé mais il prend une tournure encore plus importante lorsque la question du mariage pour tous est mise sur la table avec autant de tendresse et d'émerveillement. Rappelons que si l'Espagne autorise le mariage gay, ce n'est pas le cas du Japon. Au moment de la diffusion de la série, les couples de même sexe étaient dépourvus de droits et pas encore reconnus aux yeux de la société japonaise. La question du mariage pour tous, venue de l'Occident, faisait de plus en plus débat. Avec Yuri!!! *on Ice*, Sayo Yamamoto et Mitsuro Kubo ont véhiculé de la meilleure des manières possibles un véritable message militant sur la reconnaissance de l'homosexualité. Assurément actuelle, la série dépasse ainsi le cadre d'une jolie romance autour du sport pour s'imposer comme l'un des *anime* les plus importants de sa génération tant il a de choses à nous dévoiler sur son époque. •





POUR LA PASSION DU SHIP DU FAN SERVICE AU FANMADE

[PAR JOAN LAINÉ]

Fantasmer sur des relations sentimentales qui ne sont pas explicites est courant au sein des bases de fans de mangas et d'anime. Mais la passion du ship prend un autre sens dès qu'il s'agit d'inventer des relations entre personnages du même sexe : l'imagination joue-t-elle des tours ou existe-t-il une vraie ambiguïté voulue par les créateurs ?

Shipper, ou l'art d'imaginer des relations romantiques ou sensuelles entre des personnages fictifs, est une activité à laquelle se prêtent bien volontiers les passionnées de divertissements populaires. De *X-files* à *Harry Potter*, les fans de ces œuvres développent des histoires d'amour bien au-delà de ce qu'il nous est officiellement raconté. Certains gardent leurs fantasmes pour eux mais de nombreuses personnes les partagent sur le Net ou en convention par le biais d'histoires ou de dessins qu'ils ont conçus. Ce phénomène se retrouve aussi et surtout parmi les communautés d'amateurs de mangas et d'animation japonaise. Si pour vous, Naruto et Sasuke sont de simples amis d'enfance devenus rivaux, sachez qu'il y aura toujours quelqu'un pour entrevoir une tragique romance entre les deux ninjas.

Pourquoi shipper ?

Le ship n'est pas forcément lié à l'homosexualité, de très nombreux couples entre un homme et une femme étant souhaités par les fans. De ce fait, la base de ce genre de pratique n'est pas bien différente que le couple fantasmé soit composé de personnages de même sexe ou non. Ce sont avant tout des liens imaginés entre des protagonistes qu'on adore tellement qu'on aimerait qu'ils finissent ensemble. Néanmoins, l'idée que la relation imaginée soit homosexuelle offre une dimension supplémentaire à celle-ci. C'est surtout le cas pour des *shōnen* dont il est aisément compréhensible par le lecteur que l'auteur n'envisage à aucun moment un amour. Comme pour Naruto par exemple, dont on saisit très rapidement qu'il finira avec une des filles qui lui tournent

autour et non dans les bras du ténébreux Sasuke. Pour autant, les fans n'en démordent pas en continuant encore et encore de romantiser un amour impossible. Le fait que le pouvoir de l'imagination soit sans limite permet de fantasmer sur des relations au-delà des connotations morales. Initiées par la dévotion de l'un pour l'autre, des relations fraternelles peuvent



Naruto Shipuden © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
Fullmetal Alchemist © 2005 HIRONOBU ARAKAWA SQUARE ENIX / MES-ANX BONES, dentsu 2004
Free! © 2015 Kōji Oji, Kyoto animation/High Speed Production Committee
Hunter x Hunter © P.O.T (Yoshihiro Togashi) 1998-2011 © VAP-NTV-Madhouse/Shueisha

« LE SHIP N'EST PAS FORCÉMENT LIÉ À L'HOMOSEXUALITÉ, DE TRÈS NOMBREUX COUPLES ENTRE UN HOMME ET UNE FEMME ÉTANT SOUHAITÉS PAR LES FANS »

ainsi se muer en histoires d'amour dans l'esprit des fans. L'exemple le plus représentatif pourrait être celui des frères Elric de *Fullmetal Alchemist*, renforcé par le fait qu'Edward soit prêt à se sacrifier pour Alphonse.

Quand les auteurs nourrissent l'imagination

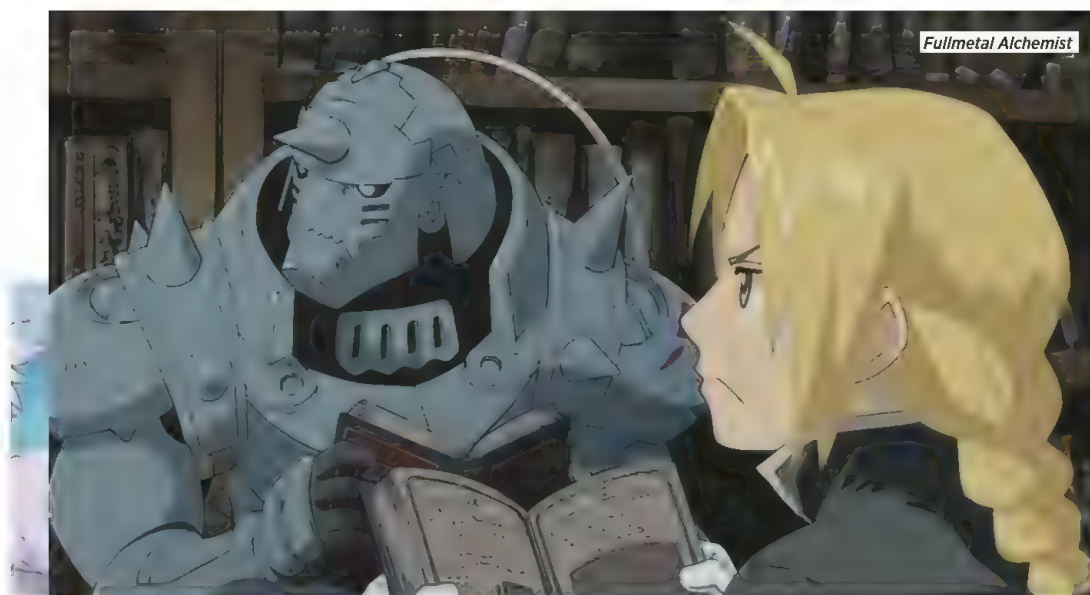
Les fantasmes de fans sont parfois portés par les artistes à l'origine des séries. C'est le cas de *Hunter x Hunter* par exemple, dans lequel on suit l'amitié entre Gon et Kirua. Comme pour d'autres personnages d'autres séries, leur si belle relation est transformée en romance par certains passionnés. Mais ici, le cas s'avère plus complexe, car l'auteur joue sur l'ambiguïté de leur lien. Ainsi, on retrouve un Kirua jaloux à l'extrême lorsque son ami accepte un rendez-vous avec une femme. Ce genre de scène contribue à renforcer le mythe que les deux garçons pourraient être ensemble. Il faut bien comprendre qu'il s'agit d'une thématique de l'œuvre et qu'on ne tombe pas dans le *fan service*. Par contre, il faut attendre les bonus de l'anime de 2011 pour que le studio réponde aux attentes des passionnés du *ship* en nous montrant Kirua embrasser Gon afin de lui expliquer une technique. De nombreuses séries jouent avec la capacité d'imaginer des fans, comme



Free! Dans cet anime sur la natation, voir de beaux jeunes hommes en maillot se rapprocher pousse évidemment au fantasme. Mais sans tomber dans la nudité partielle, on retrouve ce genre d'émotions dans d'autres séries sportives. Lorsqu'on suit les amitiés et rivalités de *Kuroko's Basket* ou même de *Haikyuu!!*, on lie des personnages entre eux et imagine ainsi des relations autres qu'amicales. De la profondeur des liens à l'effort collectif, en passant par les sentiments inspirés par la rivalité, c'est toute la dramaturgie de ces séries qui pousse les spectateurs à shipper les personnages.

La création de fans

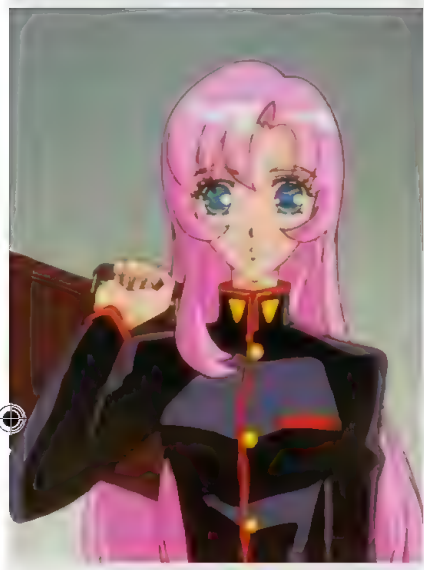
La passion appelant la création, de nombreux mangas amateurs nommés *dojinshi* relatent des histoires entre personnages d'une œuvre déjà existante. De récits simples à des intrigues complexes, de romances douces aux liaisons sexuelles, le monde de la production amatrice japonaise est d'une richesse époustouflante. Le phénomène créatif s'est importé jusqu'en France, notamment avec l'écriture de fanfiction. Anne-Cerise Luzy, romancière à l'origine de *L'Opale de Feu*, nous explique comment est née sa première histoire du genre : « Yuri!!! on Ice a été un tel coup de foudre que je me suis sentie désœuvrée à la fin de la saison. J'ai commencé par dessiner des fanarts, mais ce n'était pas suffisant pour vraiment rester avec ces personnages. La fanfiction était un exercice complètement nouveau pour moi et c'est un bonheur de travailler avec des personnages si bien construits. Je n'ai fait aucun plan pour mes premières intrigues, ce sont eux qui m'ont raconté leur histoire ! Grâce à ça, j'ai retrouvé le plaisir d'écrire, sans pression, un peu terni par mon blocage sur mon propre roman à ce moment-là. » Si l'écriture est un accomplissement personnel, le fait de travailler sur une série déjà existante incite à transmettre son engouement au sein de la communauté de fans. À ce sujet, l'écrivaine nous dévoile : « Cela m'a permis de partager avec d'autres fans. La publication par chapitre est une approche différente de ma pratique habituelle, qui permet plus d'interactivité avec le lectorat. » •



LES PERSONNAGES LGBT EMBLÉMATIQUES

[PAR **Joan Laine**]

C'est un fait, nos mangas et *anime* comptent de nombreux personnages gays ou même transgenres. Certains d'entre eux sont même devenus des figures marquantes, tant elles sont représentatives. Nous vous proposons donc un petit tour non exhaustif des personnages LGBT qui ont su devenir des modèles.



UTENA (UTENA, LA FILLETTE RÉVOLUTIONNAIRE)

S'habillant comme un prince car elle refuse d'être prisonnière de son corps de femme, Utena est le personnage le plus iconique de la culture gay dans l'animation. Sa romance avec Anthy a marqué une génération de spectateurs en contribuant à donner de la visibilité à l'homosexualité. L'œuvre est brillante : dotée d'une puissance symbolique forte (de l'omniprésence de la rose à la tour phallique que l'héroïne doit sans cesse gravir), ces éléments esthétiques sont restés gravés dans la tête des fans. Et si la série est une merveille, c'est véritablement le film *Apocalypse d'adolescence* qui illustre l'importance d'Utena dans la culture gay tant il est centré sur l'histoire d'amour entre les deux femmes.



KAWORU (NEON GENESIS EVANGELION)

Il représente l'amour dans sa forme la plus pure, si bien que Shinji le décrit comme le seul être qu'il a réellement aimé. Kaworu s'est imposé comme l'un des personnages les plus en vue d'*Evangelion* quand bien même il n'apparaît que très peu dans la série. Et pour cause, il parvient à voir clair en Shinji et lui apporte exactement ce dont il a besoin. Le protagoniste qui était replié sur lui-même depuis le début de la série s'ouvre à son contact. Ce qui aurait pu être une belle romance prend rapidement des enjeux plus importants lorsque Kaworu dévoile à son tour son secret. Aussi tragique que romantique, le personnage reste encore à ce jour l'un des plus beaux ayant vu le jour dans l'animation.



YMIR (L'ATTAQUE DES TITANS)

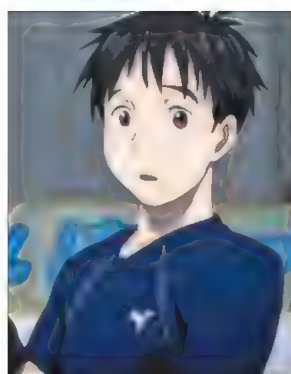
En second plan durant la première saison malgré de fortes allusions, c'est lors du second cycle de *L'Attaque des Titans* que leur relation a véritablement explosé au grand jour. On parle évidemment du couple formé par Ymir et Christa qui a apporté beaucoup de lumière sur cette saison particulièrement sombre. Si la pureté de la petite blonde est touchante, il ne faut pas oublier le dévouement d'Ymir et son envie de protéger sa chérie tout en la poussant à s'épanouir. Une romance marquante en somme, dans une série où l'on peut également trouver un personnage agencé en la présence de Hansi, quand bien même l'adaptation *anime* a tendance à l'oublier pour en faire une femme...



MASHIRO (L'INFIRMIÈRE APRÈS LES COURS)

Alors qu'il vivait comme un garçon, Mashiro remet en question son identité lorsque ses premières règles arrivent. À la fois homme et femme, le personnage se rend à l'infirmerie du lycée le soir, où il s'allonge et rêve qu'il déambule dans l'établissement en uniforme féminin. Ce rêve est collectif, il le partage avec d'autres élèves qui rencontrent des problèmes dont Kureha (une fille) et So (un homme), entre qui son cœur balance. *L'Infirmière après les cours* évoque donc à travers le mal-être de Mashiro de nombreux soucis et doutes liés à l'identité de genre. En se reconnaissant dans le personnage, les lecteurs traversant ce type de difficultés peuvent alors prendre conscience qu'ils ne sont pas des cas isolés.

Utena, la fillette révolutionnaire ©1997 BE PAPA/S/CHIKO SAITO/SHGAKUKAN/SHOKAKU/TV TOKYO.
Neon Genesis Evangelion ©1995-1996 GAINAX/TV TOKYO.
L'Attaque des Titans Based on the manga «Shingeki no Kyojin» by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd. ©Hajime Isayama/Kodansha/«ATTACK ON TITAN» Production Committee. All Rights reserved
Yuri!!! on Ice ©Hasegawa Tatsuyuki/Yuri!!! on ICE PROJECT
Tokyo Godfathers ©2003 Satoshi Kon_Mad House/Tokyo Godfathers Committee



YURI (YURI!!! ON ICE)

Si Victor symbolise au mieux *Yuri!!! on Ice* grâce à son attitude décontractée et son sex-appeal, le personnage le plus emblématique pour la communauté gay est sans aucun doute Yuri. Et pour cause, il est aisé de se reconnaître dans le patineur japonais tant il brille par sa simplicité. Il est fragile, sujet aux doutes, se rassure en mangeant, a besoin d'être aimé... ses états d'âme sont si bien décrits qu'ils mettent le protagoniste au niveau des spectateurs. La série arrive à nous faire ressentir ce que le personnage éprouve, de son envie de séduire Victor au fait qu'il ne puisse plus se passer de son coach. Et c'est peut-être ça le tour de force que réalise *Yuri!!! on Ice* : mettre le spectateur en communion avec son personnage principal.



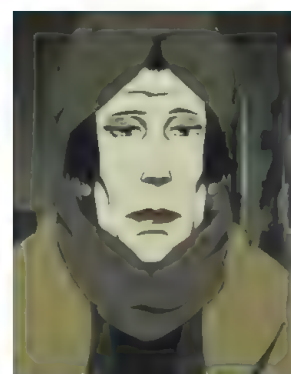
SUBARU (TOKYO BABYLON)

Les personnages LGBT, ce n'est pas ce qui manque dans la conséquente œuvre de CLAMP : si *Card Captor Sakura* évoque l'homosexualité avec tendresse pour un jeune public, *RG Veda* nous présente l'un des plus beaux couples lesbiens de l'histoire de la bande dessinée. Mais, *Tokyo Babylon* ayant véritablement fait découvrir l'homosexualité dans les mangas au public francophone, il convenait de mettre en avant le lien entre Subaru et Seichiro. Indissociables l'un de l'autre, les deux hommes resplendent dans cet univers apocalyptique grâce à la finesse de l'écriture de leur personnalité ainsi qu'au long et fascinant développement de leur relation.



MIKE (LE MARI DE MON FRÈRE)

Le costaud Canadien se rend au Japon afin de rendre visite au frère de son défunt amoureux et d'y découvrir les lieux qui lui étaient familiers. En faisant une escale au sein de sa belle-famille, il expose Yaichi et sa fille à quelque chose qu'ils connaissent mal : l'homosexualité. Grâce à Mike, le personnage de Yaichi comme le lecteur en découvrent davantage sur les relations entre personnes de même sexe, de l'homophobie à la vie de couple. Brisant le tabou tout en instruisant, *Le Mari de mon frère* s'avère une véritable ode au respect et à l'acceptation des autres. L'imposant Canadien, figure centrale du récit, en est le majestueux symbole.



HANA (TOKYO GODFATHERS)

Si en voyant Hana apparaître à l'écran, on s'attend à une figure de SDF travesti « folle » comme les univers de fiction aiment tant le stéréotyper, c'est qu'on connaît mal le travail de Satoshi Kon. À travers *Tokyo Godfathers*, il revisite les rois mages en remplaçant les figures religieuses par des sans-abris. Hana est l'une d'entre eux. Cette femme transgenre gagne une véritable profondeur au fur et à mesure que le récit avance. Marginalisée à cause de sa sexualité, elle dépeint la conséquence d'un drame social trop souvent passé sous silence. De plus, si elle rêve d'être mère au début du film, c'est tout au long de l'aventure que son « instinct » maternel va se construire.



MAZINGER Z INFINITY

NOSTALGIE BEAM !

[PAR PHILIPPE BUNEL ET ILYES RAHMANI]

Il est toujours délicat de revenir sur *Mazinger Z* en France tant cette figure iconique japonaise est passée inaperçue chez nous, éclipsée par son petit frère *Goldorak*. Avec la sortie de *Mazinger Z Infinity* dans nos salles, le roi incontesté des super-robots remet les pendules à l'heure ! Une bonne manière de célébrer les 50 ans de carrière de Gô Nagai.



EN BREF

Bien qu'inégal dans sa narration et sa technique, *Mazinger Z Infinity* promet un spectacle jouissif et de belles retrouvailles avec les héros ! Les nostalgiques seront comblés, les autres découvriront cette célèbre licence avec plaisir.



Titre original :

Mazinger Z Infinity

Durée : 90 min

Date de sortie :

22 novembre 2017

Auteur original : Gô Nagai

Réalisation : Junji Shimizu

Character designer :

Hiroya Iijima

Musique : Toshiyuki Watanabe

Scénario : Takahiro Ozawa

Studio : Toei Animation

Diffusion/distribution :

Toei, Eurozoom

Fort du succès (et du scandale) qu'a engendré le manga *L'École impudique* en 1968, dynamisant les ventes du jeune magazine de prépublication *Shônen Jump*, la fratrie Nagai a créé la structure Dynamic Productions en 1969 afin d'encadrer l'importante productivité du mangaka et de gérer les droits d'auteur. La société traitait directement avec les éditeurs et X a ensuite collaboré avec le studio d'animation de Toei, son nom apparaissant pour la première fois à la télévision en 1972 au générique de *Mazinger Z*. Véritable phénomène de société, cette adaptation édulcorée du manga du même nom de Gô Nagai montrait Koji Kabuto, un jeune homme qui pilote un robot géant de l'intérieur. Ainsi a débuté la mode des *super-robots*, les nouvelles stars des cours de récré. Le succès a poussé Toei à adapter la suite directe, *Great Mazinger*, où le pilote Tetsuya Tsurugi succède à Kabuto à bord d'une nouvelle machine. À mi-parcours, cette série a été soumise à une rude concurrence : *Yûsha Raideen* s'est imposé sur TV Asahi avec traitement mystique et dramatique novateur. Toei et Fuji TV ont rétorqué en 1975 avec *UFO Robot Grendizer* (*Goldorak*), une commande pour laquelle Gô Nagai a dû lier à son univers un projet de drame galactique. Bien que la qualité technique était au rendez-vous, *Goldorak* n'a pas séduit le public, le lien avec la saga Mazinger s'avérant artificiel, comme la présence de Kabuto (Alcor), le sauveur du monde n'étant plus qu'un second couteau. L'année d'après,



Gô Nagai a traduit Toei en justice pour ne pas l'avoir crédité à la création de la série *Gaiking*, marquant la fin de leur collaboration.

Depuis, Dynamic Planning produit de nombreux anime en phase avec l'esprit des œuvres originales de Nagai, et *Mazinger* n'y fait pas exception. En 1984, *God Mazinger* se base sur les romans de fantasy illustrés par l'auteur, en 2001, les OAV *Mazinkaiser* dépoussièrent la saga dans une suite-remake acharnée, et en 2009, *Shin Mazinger Edition Z : the Impact* impose une version de l'histoire plus radicale, associée à de nombreux éléments issus d'autres mangas du père de *Violence Jack* ou *Mao Dante*.

Bien que la trilogie des années 1970 a eu un impact majeur dans l'animation et la science-fiction au Japon, elle a toujours représenté ce fossé stylistique et thématique entre l'œuvre de Gô Nagai et les adaptations de Toei, baptisées « Toei Zinger » par les fans. Dynamic Planning, *Mazinger Z Infinity* réactive cette formule grand public, flattant généreusement les nostalgiques !

MAZINGER Z REPREND DU (FAN)SERVICE

Dix ans après les événements de *Great Mazinger*, l'ancien héros Koji Kabuto est devenu un scientifique renommé. Alors qu'il découvre une forme de vie humanoïde dans une gigantesque relique enterrée sous le mont Fuji, le monde est de nouveau menacé



©Go Nagai/DynamicPlanning-MZFilmPartners



par le Baron Ashura et le comte Broken, les fidèles généraux du machiavélique Dr Hell. Alors que Tetsuya Tsurugi est porté disparu, Koji est sollicité pour reprendre les commandes du Mazingar Z.

L'ellipse temporelle permet aux fans de retrouver les nombreux personnages des deux premières séries (bye bye Goldorak) dont la vie, privée ou professionnelle, a fortement évolué. Le film cible clairement les aficionados de Gô Nagai, les généreux affrontements étant majoritairement des prétextes pour faire déferler les ennemis bien connus des fans, comme les nombreux *mecha* monstres, ainsi que de regrouper la célèbre Mazingar Army, comprenant désormais les sexy Mazingar

girls, inspirées du manga *Mazingar Angels*... Un clin d'œil parmi tant d'autres !

Mais que les profanes se rassurent, le film reproduit un schéma itératif manichéen, ce qui permet de suivre cette trame finalement simpliste, même s'il faut attraper le *mecha* en marche ! En revanche, le fait de passer à côté des nombreuses références utiles, provenant des séries antérieures ou des œuvres de Gô Nagai, risque d'amener une certaine frustration.

Mazingar Z Infinity est un exutoire pour les accros aux robots géants, et comme le *level up* reste le fer de lance du *shônen*, et qu'il permet encore et toujours de

vendre différentes versions de jouets tout en offrant une bonne dose d'adrénaline aux fans, le film ne peut s'empêcher de décupler la taille des machines... Et au cinéma, le gigantisme prend tout son sens !

MAZIN'GO ! OU PAS ?

Difficile de conclure une saga télévisée au cinéma tout en se dédoublant des automatismes de scénario, tels que l'affrontement du monstre de la semaine. *Mazingar Z Infinity* y arrive pourtant, que ça soit grâce à sa surenchère globale ou à l'évolution des protagonistes. Même le nouveau personnage,

« Mazingar Z Infinity est un exutoire pour les accros aux robots géants »



l'humanoïde Lisa, apporte un lyrisme étonnant à l'histoire.

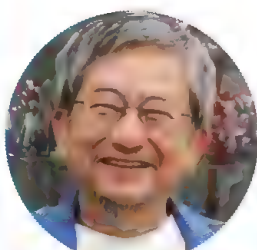
Si le film remplit parfaitement l'évident cahier des charges, de longs moments prolixes viennent malheureusement alourdir le rythme. D'un point de vue technique, l'animation 2D des personnages est largement inférieure à celle exigée pour un film cinéma, les poses-clés se ressentant dans chaque mouvement (le plus optimistes y verront un clin d'œil aux contraintes techniques de la série). Ce manque de rigueur détonne clairement face aux CGI employés pour les robots et les décors. De ce côté, le film affiche un sans-faute, le réalisateur Junji Shimizu s'amusant comme un gosse en faisant tourner sa caméra autour de ces robots magnifiquement animés. L'action est ambitieuse, lisible et valorisée par les remaniements habiles du thème musical de 1972. Quant aux graphismes, ils respectent méticuleusement ceux des premières séries, tout en apportant des textures et autres détails supplémentaires très appréciables. •

GÔ NAGAI ET YU KANEMARU

REACTUALISATION DES ICÔNES

[PROPOS RECUEILLIS PAR PHILIPPE BUNEL]

À l'occasion de l'avant-première de *Mazinger Z Infinity* à Paris, Gô Nagai est venu présenter ce long métrage qui renoue avec les célèbres séries des années 1970. Accompagné du producteur Yu Kanemaru, l'auteur de *Devilman* et *Goldorak* s'est prêté à un entretien partagé entre la plateforme Crunchyroll, le magazine *Coyote* et *AnimeLand*.



Gô Nagai

Comment est né le projet *Mazinger Z Infinity* ?

Gô Nagai : Tout a commencé il y a 9 ans, lorsque Toei Animation a contacté mon frère (le producteur Ichinao Nagai, NDLR) au sein de Dynamic Productions afin de réaliser un film sur cette licence.

M. Nagai, vous avez créé des œuvres très différentes qui reviennent au XXI^e siècle, comme le film *Cutie Honey* de Hideaki Anno en 2004, *Mazinger Z Infinity* en 2017 et *Devilman Cry Baby* l'année prochaine. Selon vous, pourquoi ces œuvres restent d'actualité et plaisent toujours au public ?

G. N. : Je pense que les petits garçons qui regardaient mes dessins animés ont grandi et ont acquis une certaine position en tant que réalisateur ou producteur. Ils ont envie de mettre en avant ce genre d'œuvres, comme monsieur Anno qui est un grand fan, ou monsieur Kanemaru qui adore *Mazinger Z*. Désormais, ils peuvent apporter leur pierre à l'édifice.

Yu Kanemaru : L'équipe qui a travaillé sur le film est essentiellement constituée de personnes qui regardaient ces séries à la télévision. À l'époque, nous avions tous la maquette de *Mazinger Z* et on a tous perdu un bras à force de tirer le « rocket punch » (rires). Moi, je suis plus jeune que la



génération qui regardait la série en 1972, mais j'ai pu profiter des multiples rediffusions.

Comment expliqueriez-vous ce qu'est *Mazinger Z* au public français qui a entre 15 et 20 ans, et qui n'a pas connu les séries des années 1970 ?

G. N. : Cette génération doit connaître le nom de *Goldorak*, notamment son histoire. Et pour les motiver à regarder ce qui s'est fait avant, je leur dirais que *Mazinger* représente les prémices de *Goldorak*, que c'est l'œuvre originale.

Y. K. : Au Japon, le public-cible de moins de 30 ans, qui n'a jamais vu le dessin animé, connaît tout de même les robots car il a joué aux jeux vidéo *Super Robot Taisen*. Quant aux téléspectateurs de la première heure, ils sont désormais cinquantenaires. Mais en France, ceux qui regardaient *Goldorak* à l'époque ont la quarantaine, l'âge où l'on a des enfants assez jeunes. Je leur conseillerais donc de les emmener pour les initier à cet univers.

En parlant du film, M. Nagai, quel a été votre degré d'implication dans sa création ?

G. N. : Je me suis très peu impliqué cette fois. Au début, on m'a sollicité pour que je transmette mes recommandations, j'ai donc proposé des idées et quelques dessins. Plus tard, la production m'a demandé s'il était possible de faire quelque chose qui n'avait rien à voir avec ce que j'avais proposé. J'ai accepté car j'avais confiance en cette équipe essentiellement constituée de fans. Et quand je regarde le film, ce qui me satisfait le plus est de



voir que les robots ont été réalisés en 3D, ce qui leur offre une imagerie uniforme et qui permet à la caméra de les filmer sous tous les angles.

Aimeriez-vous voir un long métrage live tiré de l'une de vos œuvres ?

G. N. : Ça fait longtemps que j'y pense et j'aimerais vraiment que ça se fasse. On m'a déjà proposé plusieurs projets, mais ils n'ont jamais abouti, faute de budget. Si l'on veut faire quelque chose de bien, il faut un budget conséquent ! C'est pour cette raison que j'ai refusé toutes les propositions jusqu'ici, même si les idées étaient parfois bonnes. Ce que j'aimerais surtout voir, c'est *Mazinger Z* ou *Goldorak* !

M. Kanemaru, le film lie l'aspect grand public des premières séries *Mazinger* de Toei à celui plus mature des mangas de M. Nagai. On retrouve par ailleurs de nombreuses références, qu'elles proviennent de *Shin Mazinger Zero* ou de *Mazinger Angels*. Comment s'est opéré ce croisement ?



« J'AIMERAIS VRAIMENT VOIR DES LONGS MÉTRAGES LIVE TIRÉS DE MAZINGER Z OU GOLDORAK »

Y. K. : La raison pour laquelle vous retrouvez tous ces éléments dans le film vient principalement du réalisateur, M. Shimizu, qui a un respect profond pour l'œuvre de M. Nagai depuis qu'il a découvert ses *anime* et ses mangas lorsqu'il était collégien. Il souhaitait vraiment introduire des éléments issus des deux médias pour satisfaire le plus de monde.

Il a réussi à réaliser un film grand public, ce qui est très important. Mais il est tellement fan qu'il a quand même intégré de multiples références ici et là, sans forcément nous en parler.

C'était assez surprenant. En tant que fan, ça m'a bien amusé.

Le film fait évoluer des personnages iconiques, ce qui est un exercice très délicat.

G. N. : C'est vrai qu'il est assez difficile de faire grandir des personnages en même temps que le public, notamment Koji Kabuto qui était un jeune intrépide peu réfléchi, et qu'il a fallu faire évoluer en adulte. Je trouve que c'est une réussite. C'est l'équipe de réalisation qui a relevé le défi. Et quand j'ai vu le film pour la première fois, je ne me suis pas senti gêné, leur évolution paraissait très naturelle.

Y. K. : C'était un challenge très difficile à relever car nous voulions que le public qui avait grandi puisse se reconnaître dans l'évolution des personnages. On ne pouvait donc pas simplement faire un *remake*, il fallait créer quelque chose de nouveau ! Avec le réalisateur, on s'est mis d'accord sur le fait que Koji Kabuto devait être en proie à ses émotions et à ses responsabilités. Il fallait qu'il prenne des décisions d'adulte, notamment au niveau de sa vie amoureuse, mais quand il remontait dans le *Mazinger Z*, le public devait retrouver celui de l'époque ! •

Propos recueillis par Olivier Fallaix, Matthieu Pinon et Philippe Bunel.

Remerciements à Gô Nagai et Yu Kanemaru pour leur disponibilité et à l'équipe de Dark Star pour l'organisation de cette rencontre.



FIREWORKS

POÉSIE EXPLOSIVE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Après *Hana et Alice mènent l'enquête*, l'univers de Shunji Iwai s'anime de nouveau avec *Fireworks*, le remake de son moyen métrage de 1993. Et pour bien démarrer l'année 2018, le public français pourra savourer sur grand écran cette nouvelle romance fantastique produite par Toho (*Your Name.*), dont l'animation est confiée au fameux studio Shaft.



EN BREF

Malgré son scénario confus et son manque d'originalité, *Fireworks* est un drame romantique poignant qui émerveille par son ambition graphique et son message touchant.



Titre original :
Uchiage Hanabi shita kara miru ka? Yoko kara miru ka?

Durée : 90 min

Date de sortie : 3 janvier 2018

Auteur original : Shunji Iwai

Réalisation : Akiyuki Shinbo,
Nobuyuki Takeuchi

Character design :
Akio Watanabe

Musique : Satoru Kôsaki

Studio : Shaft

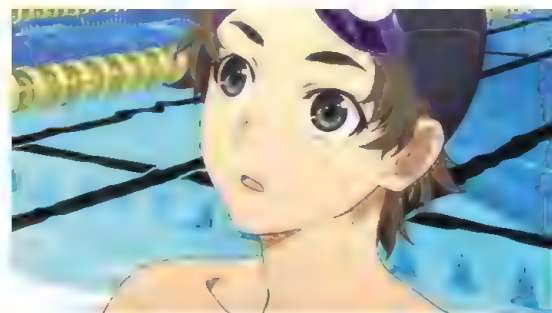
Diffusion/distribution :
Eurozoom

Norimichi et Yusuke sont deux collégiens attirés par leur camarade Nazuna. Après un duel de natation qui oppose les deux amis, Nazuna décide d'inviter le vainqueur, Yusuke, à sortir avec elle lors d'une soirée où se lancera un feu d'artifices. Mais derrière cette demande entreprenante se cache une triste nouvelle : ses parents vont divorcer et elle sera contrainte de déménager pour suivre sa mère. De son côté, Norimichi est rongé par les remords et profite qu'une opportunité se profile pour se rapprocher de Nazuna. Sans savoir pourquoi, il a la possibilité de revenir en arrière pour modifier ses actions...

Entre-temps, la bande de copains de Norimichi et Yusuke se demande si les feux d'artifice sont plats ou ronds lorsqu'ils sont observés de côté. Une interrogation qui vire à l'obsession.

ET SI TOUT RECOMMENÇAIT ?

Le moyen métrage de 1993 a permis à Shunji Iwai de lancer sa carrière (il réalisera juste après *Love Letter*, un énorme succès en Asie) tant son cinéma rappelait la dynamique des mangas romantiques, une source d'inspiration importante. Ponctuée par de nombreux inserts et des séquences lyriques, sa mise en scène se démarquait déjà par son aspect intimiste. Il dressait un portrait social des adolescents tout en cadencant son propos avec du romantisme et une légère touche



de fantastique. Son cinéma était donc bien éloigné des films d'auteur de Shinji Aoyama, Naomi Kawase ou Kore-eda, les têtes de proue d'une nouvelle vague de cinéastes qui s'exportait en Occident. À l'instar de ses amis Katsuhito Ishii et Hideaki Anno, ses films en prises de vue réelles ont rarement franchi les frontières de l'Hexagone, sauf quand ils étaient en rapport avec l'animation.

Mais pourquoi s'attarder sur Iwai alors qu'il n'était pas impliqué dans la création de ce long métrage animé ? Tout simplement parce que *Fireworks* est un remake très fidèle du film de 1993, parfois même au plan près. Bien entendu, l'époque a changé, les enfants ne jouent plus à la Super Nintendo mais à la PlayStation, et les *Slam Dunk* qu'ils se prêtaient sont remplacés par des *One Piece*. *Fireworks* réactualise tout simplement cette histoire romantique centrée sur les différentes possibilités qu'offre la vie, ainsi que sur notre faculté à percevoir le monde différemment en fonction de l'endroit où on le regarde.

Le concept du « et si » est davantage exploité tant le long métrage prend le temps de créer de nouvelles situations et d'accentuer la dramaturgie, là où son modèle pouvait paraître un peu trop expéditif. Malgré quelques ajouts et autres modifications mineures, le fond reste le même au point de s'interroger sur l'utilité d'un tel remake.

Pour gagner en originalité, *Fireworks* étire la narration de son modèle en tentant de détailler l'aspect

© 2017 « FIREWORKS, Should We See it from the Side or the Bottom? », Film Partners

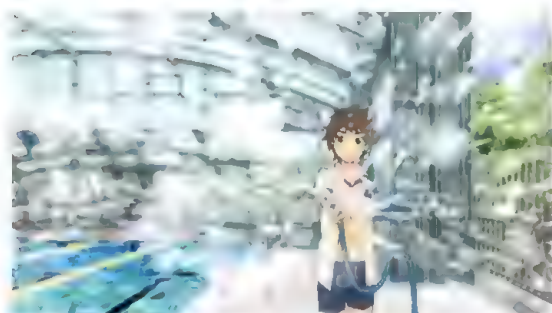


fantastique. Essai manqué, le récit se veut davantage alambiqué, perdant le spectateur, pourtant captivé par ces personnages touchants ! L'ajout principal est l'étoile de feu d'artifice que trouve Nazuna dans la mer, et qui permet au scénariste de répéter les sauts temporels. Si le concept est astucieux (rappelant *La Traversée dans le temps*), il s'avère finalement superflu, le message du film se suffisant largement sans qu'un élément fantastique récurrent ne force l'aspect poétique.

Cependant, la fidélité de ce remake apporte une réelle fraîcheur dans le cinéma d'animation japonais actuel, le traitement des personnages diffère radicalement des poncifs caractériels auxquels nous sommes désormais habitués. Ainsi les clichés laissent-ils place à un naturalisme très plaisant.

IWAI PAR LE PRISME DE SHAFT

Le studio Shaft place à la tête du projet Akiyuki Shinbo, réalisateur vedette qui s'est illustré sur *Nisekoi*, *Puella Magi Madoka Magica* et les différentes adaptations des œuvres de NisiOsin. D'ailleurs, son équipe est majoritairement constituée de collaborateurs



ayant travaillé sur la saga *Bakemonogatari*, dont le designer et animateur Nobuyuki Takeuchi (ici réalisateur), le compositeur Satoru Kousaki ou

« Les personnages sont magnifiquement animés en plus d'être dotés d'un design accrocheur »

le chara designer Akio Watanabe. Il n'est donc pas étonnant de déceler un grand nombre de similitudes entre les deux œuvres : les décors sont sublimes, la musique envoûtante – notamment lorsque la chanteuse Daoko reprend *Forever Friends* du film original – et les personnages sont magnifiquement animés en plus d'être dotés d'un design accrocheur. Seul bémol graphique : l'utilisation de l'image de synthèse est parfois répulsive, notamment dans les quelques plans larges où elle est utilisée pour faire se mouvoir plusieurs personnages en même temps. Un travail qui rend les corps bien trop rigides et désincarnés, contrastant avec les magnifiques mouvements dont le film nous gâte à chaque instant. Qu'elle soit hésitante, maladroite ou délicate la gestuelle des protagonistes réalisés en animation traditionnelle est très fluide et fait pleinement partie de leur personnalité.

L'animation gagne en force là où le *live* était limité, cristallisant les instants forts grâce à des placements de caméra aussi originaux qu'efficaces, des ralentis parfaitement maîtrisés et des effets de lumière hypnotiques. L'œuvre d'Iwai trouve ici une forme sublimée.

S'il est parfois délicat de cerner les enjeux de cette romance douce-amère qui flirte avec le fantastique, il faut se laisser happer par la rythmique singulière et l'ambiance envoûtante de *Fireworks* pour en profiter pleinement. •

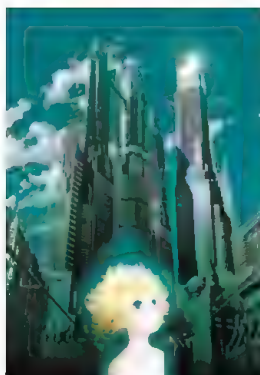


METROPOLIS

CYBER MELODY

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Après avoir révolutionné le monde du manga avec *La Nouvelle Île au trésor*, Osamu Tezuka s'attelle à plusieurs histoires d'anticipation, dont *Metropolis* (1949), une réappropriation du film de Fritz Lang, lui-même inspiré du roman de l'avant-gardiste Thea von Harbou. Il faut attendre plus de 50 ans pour voir une adaptation animée...



EN BREF

Metropolis porte un regard humaniste aussi touchant que spectaculaire, sans jamais sombrer dans les excès du cyberpunk. Un film majeur dont Tezuka aurait sûrement été très fier.



Titre original : *Metropolis*

Durée : 107 min

Année de sortie : 2001

Auteur original : Osamu Tezuka

Réalisation : Rintarô

Character designer :
Shuichi Hirata

Musique : Toshiyuki Honda

Scénario : Katsuhiro Ôtomo

Studio : Madhouse

Distribution/diffusion : Toho

Metropolis est une mégapole constituée de plusieurs niveaux où sont réparties les différentes castes, dont l'écart ne cesse de se creuser à mesure que les industries privilégient la main-d'œuvre mécanique.

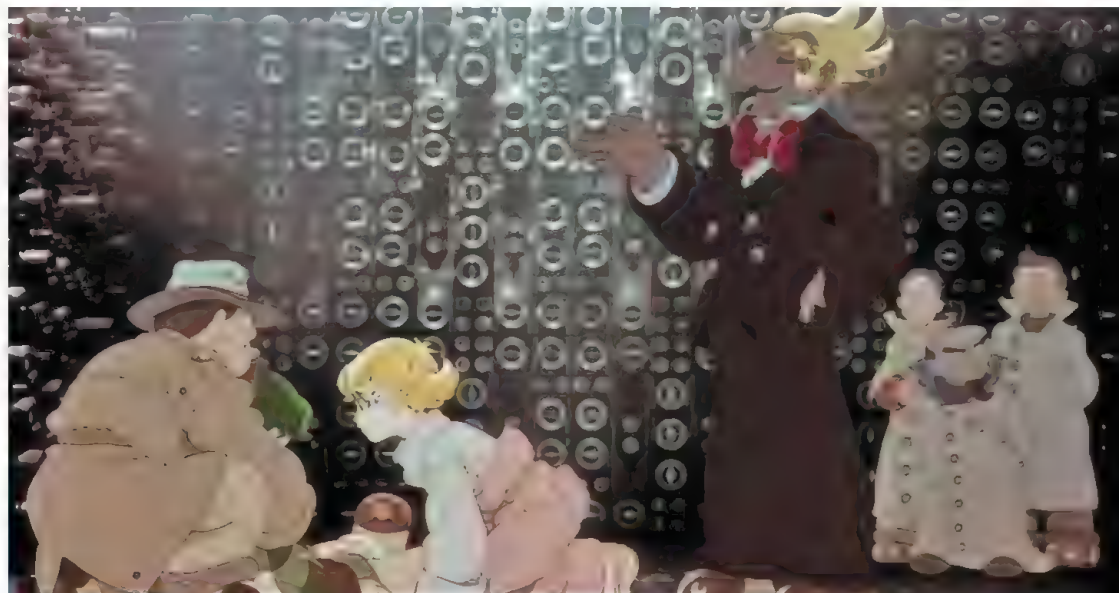
Pendant que la ville inaugure la Ziggourate, une immense tour destinée à l'élite de la société, le jeune Kenichi et son oncle détective parcourent l'immensité urbaine à la recherche d'un scientifique criminel. Mais le Duc Red qui dirige la ville dans l'ombre, emploie ce dernier pour donner vie à Tima, une machine à l'apparence humaine, et aux traits de sa fille décédée...

TEZUKA X RINTARÔ : LA CONSÉCRATION

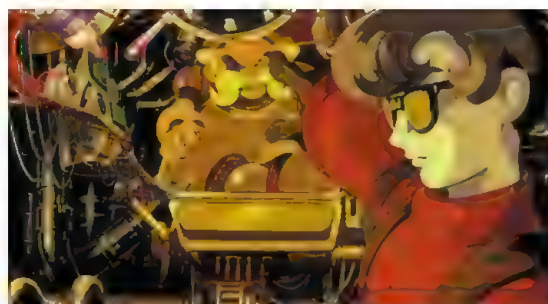
Formés au sein du studio Mushi Production de Tezuka, Rintarô et quelques collègues (dont le producteur Masao Maruyama) créent leur propre société, Madhouse, qui démarre en tant que sous-

traitant. Lorsque Tezuka décide de revenir à l'animation quelques années après la faillite de Mushi Production, c'est chez son concurrent de toujours, Toei Animation, qu'il développe un remake d'*Astro Boy*, finalement rebaptisé *Jetter Mars* (1977) pour des raisons de droits d'auteur perdus. Madhouse participe à cette aventure, plaçant Rintarô à la réalisation.

Peu après, l'auteur se plonge à nouveau dans l'animation en développant différents longs métrages au sein de sa société Tezuka Production, dont le luxueux *Phénix l'oiseau de feu* (1980) ou l'intimiste *Unico* (1981). Ce dernier marque le début d'une longue collaboration entre Tezuka Production et Madhouse, les deux studios prenant leur envol dans le paysage audiovisuel nippon. Devenu un réalisateur populaire depuis les immenses succès du diptyque *Galaxy Express 999* et de *Harmagedon*, Rintarô consolide le lien entre les deux structures en encadrant l'ambitieuse trilogie *Phénix* de 1986 à 1987, constituée d'un film cinéma et de deux OAV. À cette période,



©2001 TEZUKA Productions/METROPOLIS Project



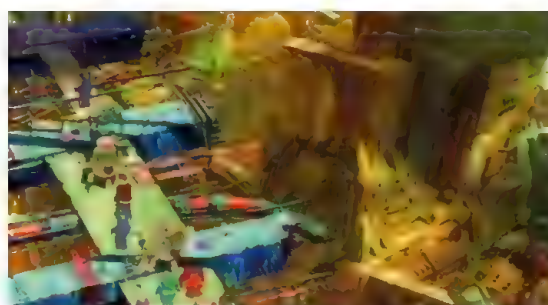
il soumet son envie d'adapter *Metropolis*, mais Tezuka s'y oppose fermement, ce manga non terminé devant rester une œuvre de jeunesse liée au passé. Pourtant, cette idée est bien ancrée chez le réalisateur qui laisse une place importante à l'œuvre de son mentor dans sa filmographie, en témoigne *Boku wa San Goku*, son hommage bouleversant réalisé peu après le décès du « dieu du manga » en 1989.

Produit dans la deuxième partie des années 1990, *Metropolis* marque l'aboutissement de la carrière de Rintarô, qui est à la tête de son film le plus coûteux (1,5 milliard de yens pour cinq ans de production) et qui développe un projet-hommage finalement très personnel. Soutenu par Masao Maruyama (président de Madhouse) ainsi que par Shigeru Watanabe (producteur sur *Akira* et *Ghost in the Shell*), Rintarô a une totale liberté, ce qui lui permet d'amener Katsuhiro Ôtomo au scénario.

Un choix des plus judicieux, les deux compères ayant travaillé ensemble à plusieurs reprises depuis *Harmagedon*, et Ôtomo ayant fait du rapport homme-machine sa spécialité. Mais l'ampleur du projet oblige le réalisateur à sortir de sa zone de confort, l'infographie devenant indispensable pour faire évoluer sa mise en scène...

QUAND LA MÉTROPOLÉ PREND VIE

Les évolutions techniques majeures qu'apporte l'outil numérique sont sans conteste la possibilité de superposer les images à l'infini, offrant une profondeur de champ sophistiquée (ce que le celluloïd limitait), et de mouvoir le cadre plus librement qu'avec la caméra multiplane. L'équipe technique de *Metropolis* emploie ces nouvelles possibilités afin d'accentuer l'immersion dans cette ville tentaculaire, ce personnage principal magnifié par des travelings complexes qui s'immiscent dans ses moindres



recoins. Aussi, la fusion entre la 3D et l'animation traditionnelle offre une hétérogénéité graphique assumée. L'écart visuel entre la complexité de l'image de synthèse et l'épure des traits arrondis inspirée de Tezuka est compensé par un mouvement continu des personnages, notamment lors des nombreuses scènes de foule qui offrent à cette ville vertigineuse une vraisemblance saisissante.

« Au-delà de son audace visuelle, le film captive par son rythme savamment dosé et par la densité de son scénario »

L'ANGE DE METROPOLIS

Au-delà de son audace visuelle, le film captive par son rythme savamment dosé et par la densité de son scénario. Les personnages sont nombreux, Ôtomo va jusqu'à créer Rock, le fils adoptif du Duc Red, afin d'apporter davantage de subtilité dans cette quête divine du pouvoir par la cybernétique. Mais finalement, c'est la création artificielle dotée de sentiments qui prend une figure céleste. L'androïde Tima symbolise l'espoir dans cette cité en proie à une lutte des classes impitoyable et à une xénophobie envers les robots. Ce personnage permet au film animé de se dédouaner des œuvres originales, son innocence étant constamment éprouvée par les élans de violence des habitants de Metropolis.

Afin de mettre en image cette opposition entre la pureté et le vice, Rintarô amène un lyrisme déconcertant dans les moments dramatiques, un décalage accentué par une bande originale jazzy, une madeleine de Proust du réalisateur.

Soulignons également la touche Ôtomo, qui combine efficacement son univers à ceux de Tezuka et Fritz Lang. Ainsi peut-on distinguer des similitudes avec *Akira*, que ce soit les séquences de manifestation, l'exécution en pleine rue d'un fuyard, le complot politique ou même cette crainte de la destruction totale, fruit du pouvoir absolu des sociétés mégalomanes, comme le représente la Ziggourate, cette nouvelle tour de Babel. •



COCO

UN AIR DE FAMILLE

[PAR GERSENDE BOLLUT]

À l'heure de dresser le bilan d'une année jalonnée d'œuvres majeures (*Lou et l'île aux sirènes*, *Lego Batman - Le Film*), de films d'auteur précieux (*Téhéran Tabou*, *La Passion Van Gogh*) et de jolies surprises (*Cars 3*, *Les As de la Jungle*), l'ultime production d'envergure de 2017 fera-t-elle l'effet du tant espéré bouquet final ?



EN BREF

À la manière d'un *alebrije* (statue en bois mexicaine représentant des créatures fantastiques), le Pixar des fêtes de fin d'année brille de mille feux.



Origine : États-Unis

Durée : 100 min

Date de sortie :
29 novembre 2017

Réalisation :
Lee Unkrich, Adrian Molina

Musique : Michael Giacchino

Studios : Pixar Animation
Studios, Walt Disney Pictures

Diffusion/distribution :
The Walt Disney Company France

Qu'on se le dise, Pixar est de retour en très grande forme. Après une passe difficile depuis le début des années 2010, l'ex-studio prodige qui avait jusque-là assuré un sans-faute entre la sortie du premier et du troisième *Toy Story* – soit tout de même quinze années d'une créativité insolente qui devait fatalement connaître un trou d'air – revient avec l'envie de recouvrer son statut de leader de l'animation 3D. Heureuse surprise : le second Pixar de 2017 renoue avec les films-prototypes des débuts car, même si *Le Monde de Dory* et *Cars 3* s'étaient avérées de jolies surprises, le studio n'a jamais été si bon qu'en s'aventurant dans des univers inédits. Les jouets dans *Toy Story*, les insectes dans *1001 Pattes*, les monstres tapis sous le lit dans *Monstres & Cie*, les rats gourmets dans l'insurpassable *Ratatouille*... *Coco* ne déroge ainsi pas à la règle en prenant cette fois place au Mexique lors du traditionnel Día de los Muertos. Chaque année, début novembre, cette fête qui se distingue de notre Toussaint par son caractère éminemment festif et coloré, encourage les Mexicains

à investir les cimetières pour apporter des offrandes aux défunts et à encadrer leurs photos sur des autels (appelés *ofrendas*) ornés de fleurs, victuailles et autres chaussures. Respectueux du souvenir des êtres chers, ce rituel immuable est le point de départ de *Coco* dans lequel un enfant nommé Miguel aspire de toutes ses forces à devenir musicien après avoir attrapé le virus avec le regretté Ernesto de la Cruz, véritable gloire nationale, et ce malgré la franche désapprobation de sa famille. Bravant les siens, le garçon, qui entend malgré tout profiter des festivités pour participer à un concours musical, subtilise l'espace d'une nuit la guitare d'Ernesto dont il découvre par hasard un lien de parenté. Mais en touchant l'instrument, le voilà catapulté dans le Pays des Morts d'où il va devoir revenir avant l'aube, sous peine d'un trépas éternel.

C'EST BON ÇA, COCO

En 2001, l'ultime plan de *Monstres & Cie* (un regard infiniment tendre de Sulli à l'ouverture de la porte



Coco © 2017 Disney/Pixar



de la chambre de Boo) sidérait le spectateur d'alors qui, pour la première fois, parvenait enfin à capter l'émotion d'un personnage élaboré en images de synthèse. Depuis, les progrès réalisés en la matière sont impressionnants, comme en témoigne *Coco* où l'émotion, distillée à bon escient, transparait avec un réalisme sidérant dans les regards embués des personnages, notamment de Mamá Coco, l'arrière-grand-mère fatiguée de Miguel qui perd progressivement la mémoire. Avec un tact et une poésie remarquables, le film brasse ainsi des thèmes aussi universels que le respect des traditions, l'importance d'entretenir la mémoire des disparus, et la solidarité d'une cellule familiale — significative

au Mexique où plusieurs générations cohabitent fréquemment sous le même toit. Grâce à un subtil va-et-vient entre le monde des vivants et des ancêtres, reliés par un pont constitué de milliers de pétales de soucis au-delà duquel se déploie une cité verticale qui explose de couleurs, *Coco* nous entraîne dans une aventure qui, aussi folklorique soit-elle, permet au spectateur de s'identifier sans peine aux personnages. Du jeune héros qui poursuit inlassablement son rêve, aux aïeux dont la sévérité n'a d'égale que la bienveillance traduisant un souci de protéger l'enfant des désillusions, en passant par le sympathique Hector qui se révèle, derrière sa filouterie, un allié précieux dans le monde des ancêtres, le dernier-né de Pixar compose une galerie attachante que ponctuent comme à l'habitude des morceaux de bravoure et des notes d'humour à même de divertir tous les publics. Ainsi les clins d'œil réguliers et gentiment irrévérencieux à l'icône mondiale Frida Kahlo, ou l'éternel *sidekick* qui prend cette fois les traits de Dante, un chien fidèle mais physiquement ingrat avec son absence de dents et de pilosité, archétype d'une race typiquement mexicaine plus connue sous le nom de xolo, à qui l'on prête notamment des pouvoirs de guérison.

QUAND LA MUSIQUE EST BONNE

Mais ce qui surprend sans doute le plus dans le Pixar des fêtes de fin d'année 2017, au-delà du contexte

latino-américain dont il faut saluer l'audace à l'image du cadre polynésien tout aussi dépayçant de *Vaiana*, est la profusion de chansons qui accompagnent l'inspirée bande-originale aux sonorités mexicaines traditionnelles composée par Michael Giacchino qui a déclaré que le projet avait fait naître en lui toute une mosaïque d'émotions. Jamais intrusive mais toujours au service du scénario, la présence des chansons peut sembler paradoxale alors que le héros est précisément contraint d'y renoncer à maintes reprises. C'est bien simple, il n'y en a jamais eu autant dans un Pixar qui,

« Un film techniquement éblouissant au cadre et au scénario surprenants »

à de rares exceptions près, n'a jamais empiété sur le registre de la comédie musicale dont Disney s'est fait une spécialité. L'un des seuls standards mémorables au crédit du studio à la lampe bondissante, *Hay un amigo en mí*, repose avant tout sur un gag de *Toy Story 3* lorsque Buzz l'éclair, réinitialisé en mode espagnol, se lançait dans un flamenco endiablé. De là à voir en germe la culture ibérique de *Coco* signé du même Lee Unkrich, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons pas. Reste un film chamarré et techniquement éblouissant dont le lieu de l'action se révèle, au même titre que le scénario, surprenant à bien des égards. •



LEE UNKRICH ET DARLA K. ANDERSON

RENCONTRE AVEC LES AUTEURS DE COCO

[PROPOS RECUEILLIS PAR GÉRSENDE BOLLUT]

De passage mi-novembre à Paris pour l'avant-première française de *Coco*, le talentueux réalisateur Lee Unkrich et la productrice Darla K. Anderson nous ont chaleureusement accueillis dans le cadre d'un prestigieux hôtel situé à deux pas de l'Arc de triomphe. Faut-il y voir un signe du succès mérité qui attend le dernier-né des studios Pixar ?



Lee Unkrich



Darla K. Anderson

Sept ans se sont écoulés depuis la sortie de *Toy Story 3*, qui vous avait valu de gagner l'Oscar du meilleur film d'animation. Pourquoi avoir attendu tant de temps avant de revenir à la réalisation ?

L. U. : En fait, je n'ai pas attendu du tout (ils rient) ! J'ai fait une petite pause après *Toy Story 3* mais on s'est très rapidement mis au travail ; *Coco* a nécessité du temps. Depuis le moment où j'ai eu cette idée jusqu'à la sortie du film, il s'est passé six ans. D'autres films Pixar ont mis du temps à se faire, mais *Coco* est certainement le plus long. C'était un film compliqué à créer, on devait déterminer tous les aspects de l'histoire, etc. On aimerait bien réaliser les films plus rapidement, mais certains demandent juste beaucoup de temps !

***Coco*, qui nous immerge dans El Dia de los Muertos, est sans doute le film Pixar le plus folklorique. Quel a été le déclic pour situer l'action au Mexique ?**

L. U. : C'est venu de mon propre intérêt et de ma fascination pour El Dia de los Muertos, je voulais en savoir plus. Il m'a semblé à l'époque que c'était une idée unique, qu'El Dia de los Muertos n'avait pas été exploité en animation auparavant et c'était en partie la raison pour laquelle ça m'attirait. Plus j'en apprenais sur les célébrations et l'importance de la famille, plus j'ai réalisé qu'on pourrait en faire un film qui était non seulement spécifique à une culture mais qu'on pourrait explorer cette culture et ses traditions,

tout en racontant une histoire qui pourrait être compréhensible de manière universelle, pertinente pour tous et riche en émotion ; c'est quelque chose que nous cherchons toujours à atteindre. Ça peut être facile de trouver une idée intelligente, ou très visuelle, mais finalement je pense que le plus important est d'arriver à trouver une histoire qui a du cœur. C'est ce qui va rester avec le public même après la fin du film.

Même si la production a commencé avant l'élection de Donald Trump, peut-on y voir un message politique encourageant à connaître et respecter le peuple mexicain ?

L. U. : Je ne dirais pas que c'est un message politique, sauf que le film sort effectivement maintenant, mais comme je l'ai mentionné, nous avons commencé à travailler sur le projet il y a six ans : nous n'avions aucun moyen de savoir quel serait le climat politique quand le film serait finalement terminé et quand il sortirait en salle. Mais nous avons réalisé un film qui célèbre la beauté du Mexique et des Mexicains, et nous espérons que c'est une bonne chose que nous apportons à ce monde.

D. K. A. : Je pense que l'idée était de raconter l'histoire d'une famille à laquelle on peut s'identifier. Il faut avoir beaucoup d'empathie et vraiment s'identifier à l'histoire et aux personnages, alors quand nous vivons dans un monde confus et parfois négatif, c'est bien de sortir un film avec une énergie positive.

L. U. : Nous ne voulons pas contribuer à la négativité du monde.

Hector ou le chien Dante sont des êtres attachants et marginaux comme pouvaient l'être le poisson Dory ou le dinosaure Arlo. Pourquoi cette empathie ?

L. U. : Je pense que c'est dû à la narration, nous ne voulons pas aller voir des films sur des gens parfaits, non ? Des personnages parfaits qui ont tout compris à la vie et à qui tout réussit. Ce n'est pas intéressant. Vous voulez raconter des histoires sur des gens qui sont un peu brisés, qui cherchent





quelque chose, n'ont pas toutes les réponses. Et dans le cas d'Hector, oui, il s'agit clairement d'une personne brisée, c'est un oignon dont on enlève les couches au fur et à mesure du film. Quand on le rencontre pour la première fois, il est un peu maladroit, indigne de confiance, mais au fil de l'histoire on commence à creuser et on trouve son humanité. Même s'il est mort, à l'état de squelette, nous voulions qu'il dégage beaucoup d'humanité. Donc oui, c'est vrai, ça se retrouve dans beaucoup de nos films.

En 2001, l'ultime plan de *Monstres et Cie* permettait enfin à l'animation 3D de faire passer une émotion dans le regard. Du chemin a été parcouru depuis, avec les yeux embués des personnages de *Coco* très émouvants. Comment parvenez-vous à cela ?

L. U. : Techniquement, tout ça est facile maintenant. Je pense que ce que vous voyez, ce que vous appréciez vraiment est l'art des animateurs. De nos jours, ils sont capables d'apporter une telle subtilité à l'interprétation que ça vous permet vraiment de vous connecter avec les personnages, de compatir avec eux. Quand vous interagissez avec quelqu'un, il y a une subtilité dans la communication, à travers de petits tics dans les joues, ou la façon dont votre interlocuteur cligne

des yeux, ces micro-expressions qui peuvent vous dire si un personnage est sincère ou non. Les animateurs sont capables de les exploiter et d'apporter, de manière très belle, une véritable impression d'humanité et un sens de la vie aux personnages. Et bien sûr, les techniciens font un excellent travail pour que tout soit sensationnel, mais cette « vie » vient du travail des animateurs.

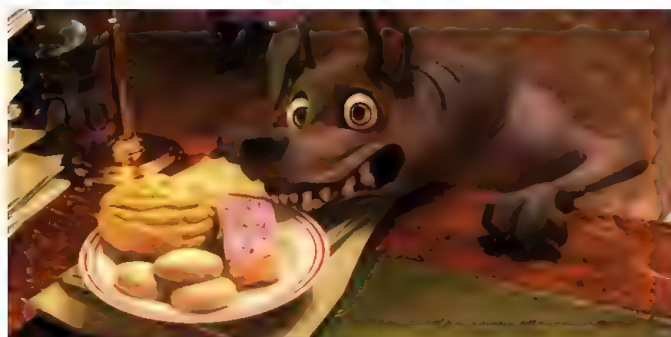
« L'IDÉE ÉTAIT DE RACONTER L'HISTOIRE D'UNE FAMILLE À LAQUELLE ON PEUT S'IDENTIFIER »

Au-delà du cadre folklorique, le film valorise la solidarité et le lien profond qui unit une famille. S'agit-il d'une volonté de porter un message universel ?

Oui absolument. Quand nous avons commencé ce film, nous savions que nous pouvions faire une histoire qui célèbre

vraiment la beauté du Mexique et de sa culture, mais nous savions aussi que nous faisions un film qui allait être vu partout dans le monde et qui devait être accessible à tous, peu importe quelles traditions vous suivez ou de quel pays vous venez. La découverte qu'on a faite avec *Coco* était que cette famille allait incarner ce lien unificateur pour les spectateurs du monde entier, parce que nous avons tous des familles, des problèmes au sein de celles-ci, nous avons tous de riches histoires à raconter sur nos proches qui nous ont quitté. Alors nous savions que, peu importe d'où viendraient les spectateurs, ils seraient en mesure de se raccrocher à ça. J'aime bien le fait que ce soit la finalité de la célébration – ce n'est pas comme si nous avions forcé une idée et qu'on l'avait ajoutée à l'histoire que nous racontons : c'est vraiment le cœur de *Día de Muertos*. Tout ce qui compte, c'est la famille. •

Traduction de M. CG.



TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

ARC 4

**NOUVEAUX
ÉPISODES
INÉDITS**

**DU LUNDI
AU VENDREDI
À 19H30**



CANAL

CANAL 164

SFR

CANAL 214



CANAL 95

free

CANAL 154



CANAL 164

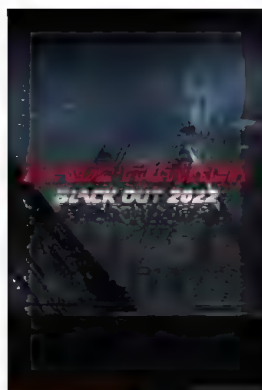


BLADE RUNNER BLACKOUT 2022

DIGNE RÉPLIQUE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ.]

Pour accompagner la sortie de *Blade Runner 2049*, ce sont trois courts métrages qui voient le jour. Parmi eux, on retrouve un court d'animation confié au magicien Shin'ichiro Watanabe – un nom évocateur pour le marché international –, qui a su une nouvelle fois choisir son staff avec justesse pour livrer un moment de pur bonheur.



EN BREF

Excellente qualité d'animation, respect de l'œuvre de Ridley Scott, lien cohérent avec la version de Denis Villeneuve : un sans-faute qui ferait jurer n'importe quelle Nexus.



Titre original : *Blade Runner 2049 Blackout 2022*

Durée : 15 min

Date de sortie : 28 septembre

Auteur original : Philip K. Dick

Réalisation :
Shin'ichiro Watanabe

Character Designer :
Shokô Murase

Musique : Flying Lotus

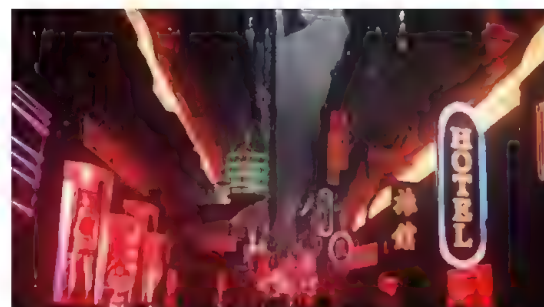
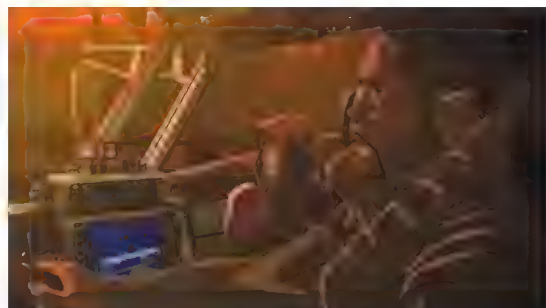
Studio : Cygames, MAPPA

Diffusion/distribution :
Crunchyroll, chaîne YouTube
Warner Bros.

On ne mesurera jamais assez l'impact qu'a eu le *Blade Runner* de Ridley Scott sur la japanimation et sur le portrait de la science-fiction mondiale. La mission du réalisateur très malin qu'est Denis Villeneuve (*Enemy*, *Premier Contact*) était donc d'envergure : donner une suite à ce chef-d'œuvre, avec le lourd héritage que cela engendre. Le contrat admirablement accompli – même si le débat reste ouvert –, le Québécois a ensuite confié un projet à Shin'ichiro Watanabe qui a lui-même décidé de faire le lien entre les deux métrages. On plonge donc en 2022, dans une ville de Los Angeles qui subira la révolte des Répliquants, las d'être recensés dans une immense base de données, comme du bétail. On y suit un petit groupe de Répliquants plongeant la ville dans un black-out qui sera salvateur pour plusieurs personnages de la version de Denis Villeneuve.

LIBÉRÉ

Si la dimension philosophique n'est que caressée, format oblige, l'*anime* a surtout le bonheur de respecter l'identité visuelle du matos d'origine. Impossible de ne pas citer Paul Chadeisson en tête de liste. Responsable de la direction artistique, ses environnements brumeux et fourmillant de détails sont au niveau de la légende Roger Deakins, le directeur de la photographie. Ce cadre polluant posé et validé par le staff de *2049*, le papa de *Cowboy Bebop*



n'a eu besoin de personne pour laisser exprimer le ton adulte qui caractérise souvent ses idées. Pour rendre un quart d'heure de grande qualité et imaginer des séquences d'action impressionnantes, l'artiste a fait appel à quelques-uns de ses fidèles collaborateurs. Auteur d'une séquence flash-back mémorable, l'animateur Shinya Ohira rappelle combien son style fluide et sauvage est inimitable. De l'autre côté, le duo Bahi JD et Hiroyuki Okiura signe des scènes de combat pleines de panache et de classe. Parce que la vengeance des Répliquants se symbolise aussi par la violence physique, il fallait assurer ces séquences, et elles sont dignes des grands films d'animation. Le *mecha design* inspiré de Shinji Aramaki, la musique introspective de Flying Lotus et le *chara design* hyper classiques – et agressif – de Shukou Murase finissent de magnifier l'offrande produite chez Cygames (*Shingeki no Bahamut*).

« La deadline (pour rendre le métrage, NDLR) était serrée, ça n'a pas aidé », précise Shinichiro Watanabe au site Otaquest.com, avant de poursuivre : « Je ressentais une immense pression sur ce projet, puis en comparant ma mission à celle de Denis Villeneuve, j'ai relativisé. Je savais que si je ne prenais pas le projet, un autre réalisateur l'aurait mené et aurait tout gâché (rires) ». Il faut certainement un peu d'ambition pour réussir ce tour de force qu'est *Black Out 2022*. •



BLACK CLOVER

LA LIE PORTE-BONHEUR

[PAR **Maxime Bender**]

Avec cette série, jamais le mot *nekketsu*¹ n'avait été si bien incarné. Rares sont les personnages à avoir le sang aussi bouillant qu'Asta, le héros de cette histoire. C'est d'ailleurs sa manière d'envoyer et son apparente imbécillité qui en font une figure si attachante. *Black Clover*, une série à suivre.



EN BREF

L'adaptation du manga de Yuki Tabata était très attendue et a su répondre en partie aux attentes des fans. Une intro un peu longue, mais dès l'épisode quatre, on sent que le rythme va être bon.



Titre original :
Burakku Kurôbâ - Black Clover
Durée : 51 × 25 min

Date de sortie : 3 octobre 2017

Auteur original : Yûki Tabata

Réalisation : Tatsuya Yoshihara

Character designer :
Itsuko Takeda

Musique : Minako Seki

Studio : Pierrot

Diffusion/distribution :
Crunchyroll

Dès les premiers instants, nous faisons connaissance avec Asta, un garçon dont l'ambition est de devenir l'empereur-mage du royaume et accessoirement, de se marier avec la religieuse qui s'est occupée de lui à l'orphelinat. Nous voici au cœur de Clover, un pays dirigé par des mages, où presque tous les habitants pratiquent la magie, aux aspects totalement médiévaux. Les règles sont claires : à 15 ans, chaque jeune doit participer à une cérémonie lors de laquelle un grimoire leur est donné (un livre fantastique, magnifiquement illustré d'un trèfle – clover en anglais – à trois feuilles). Ce merveilleux endroit est protégé par des Chevaliers-mages, eux-mêmes dirigés par l'Empereur-mage, et c'est justement ce rôle dont rêve Asta et son camarade Yuno, deux des protagonistes de cette histoire.

MAGIE, MAGIE ET VOS IDÉES ONT DU GÉNIE

Dans le premier épisode de la série, on apprend à connaître ces deux héros élevés dans un orphelinat jusqu'à la cérémonie d'attribution du grimoire. Yuno est calme et réservé tandis qu'Asta est franc et énervé, une dualité que l'on retrouve dans chaque élément de l'intrigue. Dès le second épisode, les affaires et la série démarrent doucement. Yuno, l'enfant prodige, se voit doté d'un grimoire légendaire marqué d'un trèfle à quatre feuilles, un ouvrage tellement rare que l'on dit de lui qu'il était en possession du premier Empereur-



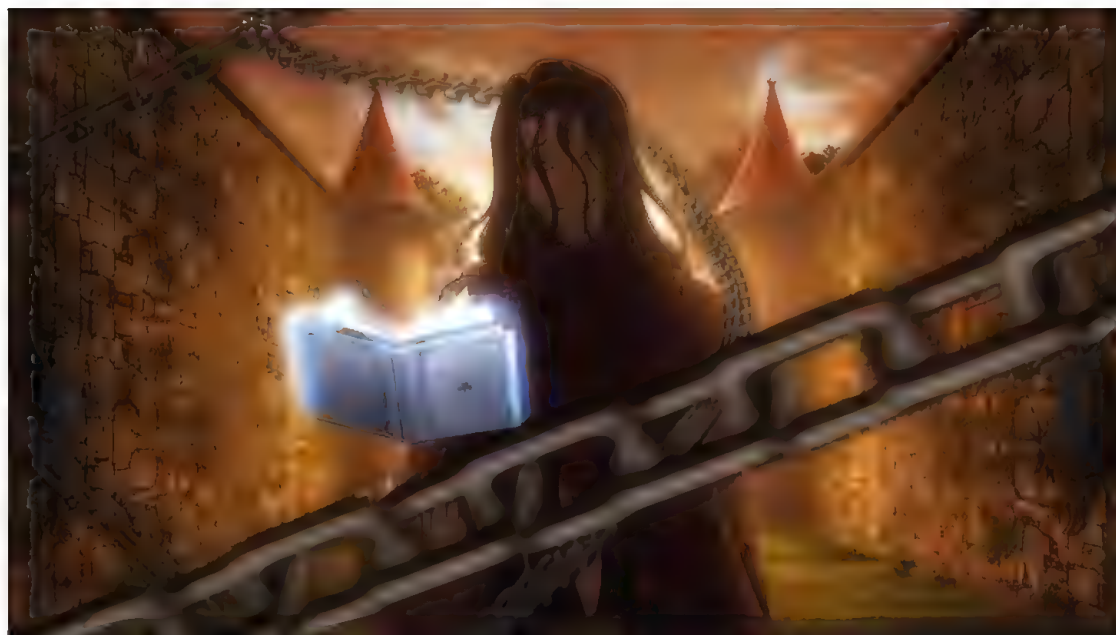
mage. Asta, qui se fait railler régulièrement pour son absence de pouvoir et son impulsivité dérisoire, ne reçoit aucun grimoire... La dualité continue... Ce n'est que plus tard qu'Asta se voit attribuer un très étrange livre, lui permettant de faire apparaître une épée gigantesque et surtout d'annuler toute magie grâce à celle-ci. Sur la couverture, nous trouvons un trèfle, mais il s'agit du modèle à cinq feuilles, traditionnellement associé au « démon »... Après trois épisodes introductifs, arrive le véritable démarrage de la série et le moment des tests pour intégrer une compagnie de Chevaliers-mages, le moment où chacun va devoir choisir sa voie, le moment où nos héros se séparent, le moment où tout commence.

ASTA LA VISTA

Au fil des épisodes, on réalise qu'il n'y en a que pour Asta et que Yuno est relégué au second plan, tout du moins pour l'instant. Et s'il y a une chose qui saute aux yeux, ou plutôt aux oreilles, c'est la voix d'Asta. Ceux qui attendaient l'arrivée de la série avec impatience s'en sont d'ailleurs donné à cœur (et à troll) joie sur les réseaux sociaux, tellement la surprise d'un ton aussi criard les avait choqués. Pourtant, sur des *anime* d'aventures, nous sommes habitués à avoir des personnages prêts à hurler pour un rien, mais Asta dépasse l'entendement. On remarque tout de même que ce timbre particulier colle bien au caractère



© YUKI TABATA / SHUEISHA, TV TOKYO, BLACK CLOVER PROJECT



du protagoniste même si ça fait un peu mal aux tympans au début. Les épisodes passant, cela devient moins présent, et cela sans compter que le *seiyū* qui l'incarne, Gakuto Kajiwara, va trouver son propre tempo. En effet, il s'agit d'un doubleur débutant de 21 ans qui joue Asta, alors que l'industrie nous a habitués à retrouver des comédiens plus expérimentés sur des séries d'une telle

envergure.

Pour les fans de VF, il est possible qu'une voix différente d'Asta dans notre langue donne une autre dimension à la série. Et même si elle n'est pas prévue pour le moment, le responsable en France de Crunchyroll, Olivier Fallaix, nous confiait qu'il ne fallait pas exclure l'idée d'en voir une apparaître, mais dans un second temps.

UNE OPPOSITION DE GENRE CONSTANTE

Malgré tout, l'accueil est bien meilleur qu'il n'y paraît. Il s'agit par exemple du meilleur lancement français sur Crunchyroll. Et même si la série n'est pas très bien notée, elle figure parmi les tops en visionnage, peut-être grâce à l'un des éléments clés de l'intrigue, la dualité. Celle-ci est au cœur du récit et se remarque à de nombreux moments. Le plus marquant est le pouvoir d'annihilation magique d'Asta face à la magie de ses compagnons, mais on la remarque encore dans les origines de chacun avec des oppositions régulières ville/campagne ou bourgeoisie/prolétariat. Cela participe aux différents ressorts humoristiques de la série et à l'image du manga (disponible chez Kaze), la « connerie d'Asta » est parfaitement répercutée. On se surprend à rire sur des choses légères et ridicules comme un petit plaisir coupable. Mais si ce personnage agit de la sorte, de manière apparemment un peu crétine, c'est dans une certaine opposition au reste du monde qui l'entoure, celui où il faut bien se comporter, suivre les règles et être conforme à ce qu'on attend de nous, une chose qu'Asta ne sait absolument pas faire, lui, ce « pouilleux de la campagne sans ascendance » qui

un jour peut-être va sauver le royaume et devenir Empereur-mage.

En tout, 51 épisodes sont annoncés pour *Black Clover*, soit plus de 1 000 minutes de péripéties d'Asta, de Yuno et des compagnies de Chevaliers-mages. Un an de visionnage hebdomadaire acharné, de pouvoir à découvrir et de trouvaille

« Si la série ne surprend pas outre mesure, elle se laisse dévorer avec une facilité déconcertante »

graphique à décortiquer nous attendent ! Car si la série ne surprend pas outre mesure, elle se laisse dévorer avec une facilité déconcertante. Pour la voir, c'est en *simulcast* chaque mardi à 12 h 25 sur *Crunchyroll.fr*, chaque épisode devenant gratuit au bout d'une semaine de mise en ligne. •

1. Littéralement « sang bouillant », ce terme désigne un genre employé principalement dans les *shōnen* d'aventure de type *Naruto* ou *One Piece* et est directement inspiré du concept du monomythe.





L'ÈRE DES CRISTAUX IL ÉTAIT UNE FOIS LE MINÉRAL

[PAR **Joan Lainé**]

Nous plongeant dans un lointain futur peuplé d'une poignée d'êtres cristallins en guerre avec des soldats venus des lunes, *L'Ère des cristaux* est sans doute l'*anime* le plus singulier de cette année. Si l'on ajoute en plus une réalisation en 3D CG, le studio Orange a tout mis en œuvre pour ouvrir les portes de notre imagination vers ce conte fantastique au savoureux goût d'inconnu.



EN BREF

Nous faisant plonger dans un futur si lointain que des cristaux humanoïdes ont remplacé les humains, la série s'impose comme une fable fantastique aussi originale qu'émouvante.



Titre original : *Hōseki no Kuni*

Durée : 12 x 24 min

Date de sortie : 7 octobre 2017

Auteur original :

Haruko Ichikawa

Réalisation : Takahiko Kyogoku

Chara design : Asako Nishida

Musique : Yoshiaki Fujisawa

Studio : Orange

Diffusion/distribution : ADN

Également disponible
en manga chez Glénat,
7 tomes, série en cours

Si, en France, le manga *L'Ère des cristaux* n'a pas encore obtenu la reconnaissance qu'il mérite malgré une publication par les éditions Glénat, il faut savoir que c'est un véritable phénomène au Japon. Et pour cause, lauréate du fameux Prix Tezuka dans la catégorie nouveauté pour *Mushi to uta* en 2010, Haruko Ichikawa a confirmé les espoirs placés en elle dès sa première série : *L'Ère des cristaux*. Récompensé par un succès autant critique que public, le manga se voit aujourd'hui porté sur nos écrans grâce à une adaptation en série d'animation par le studio Orange. À sa tête on retrouve Takahiko Kyogoku, principalement connu pour son travail de réalisation sur *Love Live!*

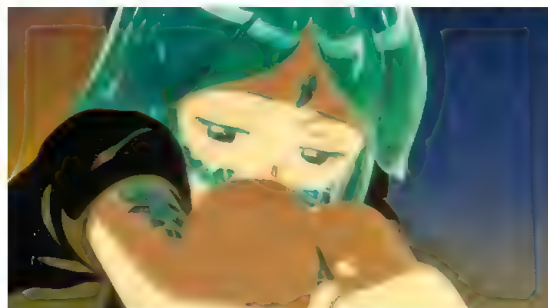
DES ÊTRES SI DOUX ET FRAGILES

Entre fantaisie et science-fiction, *L'Ère des cristaux* a des allures de conte philosophique se déroulant dans un futur si lointain que les humains ont disparu de la surface de la planète. Mieux encore, ils ont été remplacés par 28 gemmes humanoïdes se répartissant les tâches quotidiennes et les patrouilles. Car oui, les cristaux sont en conflit avec les Séléniens, des êtres lunaires apparaissant dans le ciel pour capturer nos héros dans le but de s'en servir de parure. La série se crée donc sa propre mythologie en mettant en scène non sans poésie ces doux amas de minéraux vivants. D'après les légendes, ils seraient une espèce



dérivée des humains, quand bien même ils sont dotés de propriétés rocheuses : immortels, pouvant être recollés s'ils se brisent, dépourvus d'organe reproducteur et donc de genre (ce ne sont ni des hommes ni des femmes, juste des cristaux) et n'ayant pas la nécessité de se nourrir pour vivre puisque la lumière leur suffit, laissant de ce fait la faune et la flore en paix. Voilà à quoi ressemble cette nouvelle espèce peuplant notre planète dans un futur si éloigné qu'il nous est impossible de l'envisager.

Parmi ces êtres nouveaux, nous suivons Phos. Il est le plus fragile d'entre eux, un rien le brise. Doué pour aucune tâche de vie quotidienne, il rêve de se battre lui aussi. Ses aptitudes l'en empêchant, il ne trouve pas sa place dans la communauté des cristaux. Mais tout change lorsque maître Vajra lui confie de rédiger une histoire naturelle. Rechignant d'abord à la tâche, il finit par rencontrer Cinabre durant ses recherches, un cristal qui s'est isolé à cause du dangereux et incontrôlable poison qu'il rejette. Vivant dans la solitude de la nuit, ayant conscience qu'il patrouille inutilement, sa tristesse se reflète sur Phos qui trouve alors un but à atteindre : celui de trouver une tâche que seul Cinabre pourrait accomplir. Si les gemmes sont mignonnes et qu'on s'attache vite à elles, elles peuvent aussi nous faire ressentir des émotions vives. Cinabre est le premier exemple qu'on croise



© 2017 Haruko Ichikawa. KODANSHA / "Land of the Lustrous" Committee



dans la série, et sûrement le plus représentatif, mais tous les personnages qu'on découvre se révèlent être d'une sensibilité des plus touchante. Fragiles autant par leur constitution que leur métabolisme, ils donnent l'impression de pouvoir se briser à tout moment au sens propre comme au figuré. Au final, ce joli conte futuriste fusionne avec une dramaturgie aussi passionnante qu'intense pour mieux nous faire vibrer.

DU MANGA À L'ANIMATION

Si vous lisez le manga, vous êtes sans doute familier avec son esthétisme marqué, à tel point qu'il influence la narration de l'œuvre. Il y a bien sûr ce découpage millimétré qui enchaîne des images fixes représentant une même action pour la mettre en mouvement lorsque l'on passe d'une case à une autre. Mais ça ne s'arrête pas là, c'est bien plus profond : des éléments symétriques dans les compositions de Haruko Ichikawa jusqu'à la puissance de ses déformations en passant par le tracé des onomatopées, tout ce qui a un sens visuel a aussi un retentissement narratif. L'artiste se sert également des propriétés du manga comme le noir et le blanc pour nous dévoiler bien des choses ; l'exemple le plus frappant étant Cinabre apparaissant sur fond noir pour mieux retranscrire son sentiment de mélancolie.

Ce ton unique du manga, l'*anime* le tord dans tous les sens pour proposer son propre esthétisme. Si une animation plus traditionnelle aurait permis de conserver la fluidité du découpage des cases, la 3D CG offre au contraire un tout nouveau langage : il n'est plus question de transposer mais bel et bien d'adapter ; et c'est ainsi que l'*anime* devient une œuvre à part entière. Les effets de synthèse confèrent un style singulier à la série, contrastant avec l'écrasante majorité des productions japonaises actuelles. Et si cette 3D CG est une réussite, c'est peut-être aussi dû à ce qu'elle nous montre. À l'instar d'un *Toy Story* qui

a révolutionné le genre en donnant vie à des jouets, l'objet filmé de *L'Ère des cristaux* est constitué des

« Entre fantaisie et science-fiction, *L'Ère des cristaux* a des allures de conte philosophique se déroulant dans un futur lointain »

gemmes humanoïdes et non d'êtres humains. On ne tombe de ce fait jamais dans une application à l'art de la vallée dérangement, ce concept théorique issu de la robotique qui dit que si un robot ressemble trop à un être humain, ses imperfections sauteront tellement aux yeux qu'elles le rendront hideux. Ajouté à cela, l'*anime* joue lui aussi sur les caractéristiques du média. On pense avant tout à son choix des couleurs, des décors sublimes aux chevelures brillant de mille feux des gemmes. Ou alors à ses effets sonores, de la douce OST aux bruits cristallins. Définitivement, *L'Ère des cristaux* a su se forger une identité propre et c'est le meilleur hommage qu'il pouvait rendre au manga. •



SHIGERU FUJITA

GRAND À L'ÉCRAN, HUMBLE EN DEHORS

[PROPOS RECUEILLIS PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Présenté par le salon Paris Manga comme le *chara designer* de *Monster*, Shigeru Fujita est bien plus que ça puisqu'il a travaillé avec les plus grands réalisateurs de notre époque. Entretien avec un artiste discret et terriblement passionné.



Shigeru Fujita

On trouve peu d'informations sur vos débuts professionnels...

Je suis tout d'abord passé par une école spécialisée dans le dessin, qui donnait aussi des cours d'animation. Pendant ces deux ans, il y a toute une année de pratique que nous devions faire en studio. J'ai donc pu faire mes gammes, petit à petit. Je n'avais pas vraiment de contact avec les gens du milieu, mais des séries comme *Heidi* ou *Un chien de Flandres* m'ont beaucoup aidé à m'améliorer et m'ont servi de références.

Le reste vous a souri : Satoshi Kon, Rintaro ou encore Yoshiaki Kawajiri deviendront vos employeurs !

J'ai eu la chance de souvent collaborer avec Madhouse et donc d'être relié à eux, mais le plus souvent ce fut en tant que sous-traitant pour le studio. C'est vrai que depuis ma participation sur la version anime de *Yawara!* (Naoki Urasawa), ma carrière s'est lancée et je suis devenu un artiste régulier pour Madhouse. Je reste néanmoins un freelance, et aujourd'hui encore je travaille depuis mon petit bureau chez moi, à Niigata.

« ÊTRE GENGA
À QUELQUE
CHOSE DE PLUS
DIVERTISSANT... »

Madhouse a longtemps été le symbole de la vision pessimiste et violente de l'animation. Est-ce que cette vision a disparu du studio et de la production actuelle ?

(Il acquiesce) Madhouse était vraiment à la limite de ce que pouvait proposer un studio en termes de violence. Le paradoxe, c'est que j'ai aussi contribué à des séries beaucoup moins noires, comme *Yawara!* donc, ou même *Azuki-chan* (1995). Les choses évoluent (il sourit).

Quel est l'héritage technique que vous avez reçu de cette période ?

Il est immense... J'ai énormément appris auprès d'un artiste comme Nobuteru Yuki (*chara designer* de *Gunnm*, *Escaflowne*), qui était alors *chara designer* sur l'adaptation anime de *X* (CLAMP). J'ai réussi à gagner sa confiance, et aussi celle de Yoshiaki Kawajiri grâce à ma capacité à absorber plusieurs styles de dessin. Yoshiaki Kawajiri est un artiste impressionnant, il est capable de tout dessiner,

de tout animer ! Pour ma part, je voulais faire de l'animation jusqu'à trois ans après mes débuts, je ne me voyais pas capable de faire plus... Puis en devenant un professionnel aguerri, j'ai pris confiance et j'ai poursuivi dans ce chemin. Cette année, nous avons eu une nouvelle édition du film *Perfect Blue*.

Vous avez signé l'une des séquences les plus fortes du film, lorsque l'héroïne court dehors, paniquée...

Oui, c'est la scène de l'accident avec le camion. L'équipe de Madhouse n'a pas trop participé sur cette séquence. Avoir contribué à ce film est un honneur car c'est M. Satoshi Kon qui m'a directement choisi pour rejoindre le staff. Quand j'ai reçu la nouvelle de la part du producteur, j'étais tellement heureux !

On se souvient que ses story-boards n'étaient pas des cadeaux pour les animateurs...

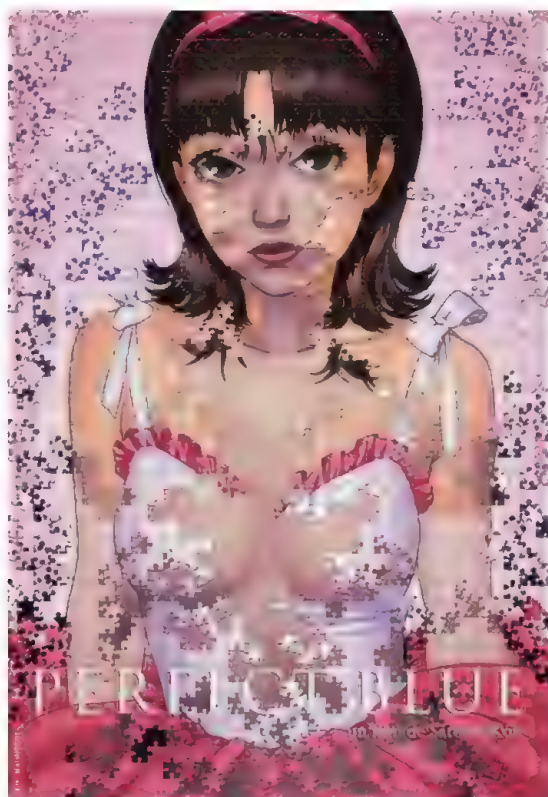




Oui, mais on va dire qu'on a eu un peu de chance car c'était encore ses débuts, et ses dessins étaient... (il réfléchit) moins complexes à apprivoiser. Ça s'est corsé par la suite !

Parlons de Monster. Avez-vous dû passer un concours pour devenir le chara designer de la série ?

Cela rejoint ma période pendant laquelle j'étais concentré sur ma voie d'animateur, avec la volonté de tout faire, tout animer ! Puis Masao Maruyama a fait passer un test pour *Monster*, et personne n'avait réussi à s'approcher du trait de Naoki Urasawa. Finalement, il a aimé ce que je faisais et m'a demandé de tenir le rôle. On avait fait de même pour *Hajime no Ippo*, mais j'ai refusé car je n'étais pas trop fan des personnages.



Devenir chara designer ne vous intéressait pas tellement ?

Ce sont d'autres sensations que celles de l'animation. Être *genga* a quelque chose de plus divertissant... Par contre, tenir un *chara design*, c'est aussi excitant car on dicte une ligne directrice, il y a un côté diffus qui est plaisant. Sur *Master Keaton*, le rendu était un peu différent, presque « cartoon »... Je me souviens encore que Kitaro Kousaka, *chara designer*, avait été crédité comme créateur des personnages (*gen-han*). Ça peut paraître bizarre car l'œuvre vient de Naoki Urasawa. La réalité, c'est que Kitaro Kousaka voulait faire *Monster*, et donc Masao Maruyama s'est senti obligé de citer son nom (rires).

Est-ce que ça veut dire qu'on vous retrouvera sur le projet anime de Pluto chez MAPPA ?

(Il réfléchit) Il y a eu un poster pour annoncer ça oui... Je ne peux rien dire de plus car le staff n'a pas encore été dévoilé... (il sourit, presque gêné). En fait, c'est un sponsor du projet *Pluto* qui a fait cette annonce.

Quelle votre actualité alors ? Des projets à la réalisation ?

Comme je vis en province, je ne peux pas être la pierre angulaire du projet et assurer une présence pour tout vérifier. En fait, je m'intéresse quand même au rôle de réalisateur. Quand je suis directeur d'animation par exemple, j'échange beaucoup sur la tenue d'un story-board, des idées de plans. J'ai même été amené à faire des modifications sur ces points-là. Sur *Monster* par exemple, j'avais ignoré les règles standard pour le jeu de lumières. Ça dépend aussi des plannings. Récemment, j'ai participé aux reboots d'*Eureka Seven* et au film *Mary et la fleur de la sorcière* de Hiromasa Yonebayashi. •

Un grand merci à Shigeru Fujita pour sa disponibilité et sa générosité, ainsi qu'à Andy Oulebsir, son interprète.



LES ENFANTS DE LA BALEINE

« LE CHÂTEAU DANS LE SABLE »

[PAR **DELUXE**]

Le manga à succès de Abi Umeda, édité en France depuis l'an dernier, fait l'objet d'une adaptation animée qui arrivera sur Netflix en 2018. Un titre à noter dans votre agenda pour ceux qui recherchent un récit d'aventure à l'ancienne et une direction artistique relevée.



EN BREF

Une série d'aventure très jolie et raffinée, mais assez convenue dans son déroulement.



Titre original :
Kujira no Kora wa Sajô ni Utau
Durée : 12 x 25 min
Date de sortie : 8 octobre 2017
Auteur original : Abi Umeda
Réalisation : Kyohei Ishiguro
Character design : Haruko Iizuka
Musique : Hiroaki Tsutsumi
Studio : J.C. Staff
Diffusion/distribution : Netflix

Kujira no Kora wa Sajô ni Utau est au départ un manga de Abi Umeda publié depuis 2013, et qui a débuté sa publication française en 2016 chez Glénat sous le titre *Les Enfants de la Baleine*. Avec plus de dix volumes déjà sortis, il s'agit d'un titre idéal pour une adaptation animée qui a fini par arriver à l'automne 2017 au Japon, avec une disponibilité en streaming sur Netflix à partir de l'année prochaine.

DES VISUELS SOMPTUEUX

Ladite adaptation a été confiée au studio J.C. Staff, connu pour sa production aussi pléthorique qu'inégale. Toutefois, le studio a décidé de faire ici un effort de qualité, du moins c'est ce qui ressort en premier au visionnage. Le récit se déroule dans un univers de fantasy et l'animation met en exergue la beauté de ce monde avec des décors superbes qui ressemblent à des planches de bande dessinée. On est véritablement transporté à chaque plan large sur l'architecture et les paysages qui ont bénéficié d'une attention particulière. Le *character design* est également réussi avec des personnages aux traits fins et raffinés, dans un aspect légèrement crayonné très agréable à l'œil. Si vous recherchez une série qui bénéficie d'un style travaillé, *Les Enfants de la Baleine* est d'ores et déjà tout indiqué. Néanmoins, l'animation proprement dite n'est pas autant digne de louanges. Passés les premiers épisodes, les scènes d'action sont molles et



les effets spéciaux peu impressionnants. L'animation a une plastique très jolie mais l'intérieur manque de vie et de dynamisme. Et c'est un peu le reproche que l'on pourrait faire à l'ensemble de l'œuvre.

L'histoire se déroule dans un monde recouvert par un immense désert inhospitalier, la Mer de Sable. Sur cet océan vogue un antique vaisseau, une structure géante en terre cuite appelée la Baleine de Glaise. Il s'agit d'une sorte d'île flottante qui se déplace à travers le désert sans but précis. Sur cette Baleine vivent plusieurs centaines de personnes qui se sont organisées en une société particulière. En effet, la majorité des habitants naissent avec un pouvoir appelé le Saimia, qui leur donne des capacités surnaturelles telles que la télékinésie par exemple. Ce puissant pouvoir a cependant un prix, puisque ceux qui en bénéficient ont une espérance de vie qui ne dépasse pas trente ans.

Le protagoniste Chakuro est un habitant de la Baleine âgé de 14 ans, qui travaille comme scribe ; il note tout ce qui se déroule sur le vaisseau et tient les archives. Un jour, la Baleine croise une autre île qui semble abandonnée. Chakuro fait partie d'une équipe de reconnaissance qui s'y rend pour trouver des ressources. Ce qu'il va y trouver va dépasser toutes ses attentes : un jeune fille nommée Lycos s'est réfugiée dans les ruines d'une ville étrangère. C'est la première fois que quelqu'un rencontre un être humain qui n'est pas originaire de la Baleine.



© Abi Umeda (Akita Shoten) / Children of the Whales Film Partners



Et ce n'est que le début des révélations, qui vont pousser Chakuro et ses compagnons à lever le voile sur les secrets de leur monde.

UN SCÉNARIO CONVENU

D'un point de vue structurel, *Les Enfants de la Baleine* est un récit d'aventure très classique mais pas moins efficace. Un garçon ordinaire rencontre une fille mystérieuse qui l'emmène dans une aventure pleine de secrets et de dangers ;

c'est un motif très courant en animation japonaise : citons *Le Château dans le ciel* (1986) de Hayao Miyazaki, un cas classique de ce genre d'histoire communément appelé

« boy meets girl ». L'univers n'est pas non plus si original pour ceux qui connaissent par exemple *Suisei no Gargantia* (2013), la seule différence étant que l'océan n'était pas de sable mais bien d'eau. Cela n'empêche pas *Les Enfants de la Baleine* de se montrer intéressant par lui-même ; lorsqu'il est bien fait, ce type d'intrigue marche toujours, on a envie de suivre les personnages dans leur quête initiatique. D'autant que cette série ne perd pas de temps à ménager ses effets, chaque épisode ou presque introduit un nouvel élément dans l'intrigue et on ne tarde pas à voir des enjeux importants ; d'autant que l'auteur n'a visiblement pas de scrupules à faire mourir ses personnages dans des circonstances dramatiques.

Ce qui fonctionne moins, c'est justement l'écriture des personnages eux-mêmes. Très archétypaux, leurs réactions semblent répondre à des stéréotypes plus qu'à une vraie recherche de personnalité. On a ainsi le héros pleurnichard, la fille mystérieuse qui en pince pour lui, l'amie d'enfance qui en pince aussi pour lui, le rival ténébreux, le méchant psychopathe... Rien que du déjà-vu, ce qui est assez ennuyeux puisque l'on a l'impression de savoir tout ce que les personnages vont dire avant même qu'ils n'ouvrent la bouche. Pareillement, les pointes d'humour que tente la série tombent systématiquement à plat, les gags ne

s'accordant pas vraiment à l'ambiance mystique et épique du récit.

Dans le genre aventure-fantasy, *Les Enfants de la Baleine* n'est pas le plus mémorable des anime sans être pour autant le plus mauvais. Ceux qui ont apprécié des œuvres telles que *Shin Sekai Yori* (2012) ou plus récemment *Made in Abyss* (2017) pourront retrouver là quelque chose de similaire au moins dans la présentation. Le manga étant déjà relativement long et toujours en cours, on peut espérer de l'adaptation

« Chaque épisode ou presque introduit un nouvel élément dans l'intrigue et on ne tarde pas à voir des enjeux importants »

qu'elle couvrira suffisamment de l'histoire pour ne pas laisser les spectateurs sur trop de mystères non résolus. •





BLOOD BLOCKADE BATTLEFRONT & BEYOND À LA FRONTIÈRE DE L'HOMMAGE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Pour cette nouvelle saison de *Blood Blockade Battlefront*, le studio Bones a décidé de remodeler quasi entièrement le staff concerné. Après la réussite de la première formule, le pari s'annonçait risqué, mais le défi est relevé.



EN BREF

Nightow est un auteur verni : remodelées peu ou prou, les adaptations de ses œuvres respirent son talent, et la saison 2 de *BBB* ne déroge pas à la règle, à mi-parcours.



Titre original :

Kekkai Sensen & Beyond

Durée : 12x25 min

Date de sortie : 7 octobre 2017

Auteur original :

Yasuiro Nightow

Réalisation : Shigeto Takayanagi

Auteur original : Nightow

Musique : Yaisei Iwasaki

Character design :

Toshihiro Kawamoto

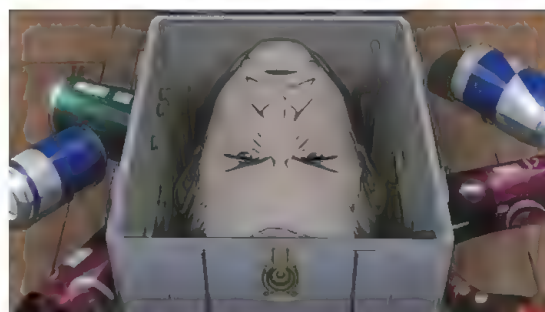
Studio : Bones

Diffusion/distribution : ADN

Dans un marché de la janimation sans cesse séduit par le travail de *reboot* ou la production de suite, *Blood Blockade Battlefront* se présente comme un bon matériau à forger, quoique casse-gueule. Salué dans les pages de notre magazine *AnimeLand* n° 210, le manga de Yasuhiro Nightow est en effet le reflet parfait de son auteur déjanté, amoureux de design improbable, d'une trame dissipée et d'une identité graphique difficile à canaliser. Pourtant, l'émérite studio Bones, alors en pleine planification de nombreux projets (*Mob Psycho*, *Norigami*, *Concrete Revolutio*...) allait sortir le grand jeu pour donner une adaptation fraîche et totalement dans la veine perturbée et stylisée du manga. La poutre majeure de cette réussite se situe au poste de réalisateur, où la jeune Rie Matsumoto (32 ans), grande fan du manga et de ce type de récit S.F., s'est sentie comme un poisson dans l'eau.

La nouvelle saison remplace cette excentrique réalisatrice pour laisser place à Shigehito Takayanagi, un artiste rodé au poste mais aussi très au courant des tares de Nightow puisqu'il a dirigé la version *anime* de *Trigun*. Le remodelage de l'équipe en place a aussi touché d'autres postes (coloristes, directeur artistique...), mais la légende Toshihiro Kawamoto (*Cowboy Bebop*) est restée en place pour s'occuper avec délice d'un impétueux *chara design*.

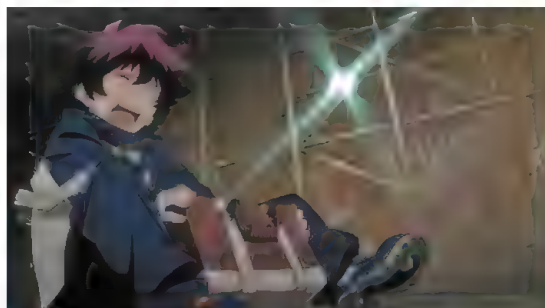
L'attrait de la version *anime* de *BBB&B* (pour les intimes) réside dans la très bonne bascule qu'il



propose entre délire « à la *Men in Black* » et phases d'action intenses. Pour resituer l'histoire, le monde que l'on connaît se voit transformé en bazar extraterrestre. Après une immense catastrophe surnaturelle, la ville d'Hellsalem's Lot est devenue la frontière où s'engouffrent toutes les créatures les plus immondes. Pour équilibrer ce nouveau rapport de force, une organisation de l'ombre est créée, la Libra, composée de membres dotés de capacités spéciales plutôt dévastatrices. Au-delà de l'histoire, qui n'a rien d'unique, c'est son traitement très frais et l'excellente qualité technique dont jouissait l'*anime* qui ont contribué à son succès. Notez d'abord que la première saison adaptait le manga du même nom (disponible chez Kazé), et que cette suite en fait de même pour la *sequel*, *BBB Back 2 Back*, inédite en France. Le terrain de jeu reste donc le même, avec un univers urbain fumeux et un spectateur qui suit le quotidien de cette équipe de tarés, jonché d'affrontements contre des créatures improbables ou des chamailleries internes.

UN SIMPLE LIFTING ?

La nouvelle équipe joue la carte de la continuité, diffusant avec parcimonie les apports de Shigeto Takayanagi. Ça commence par une ambiance légèrement plus terne, symbolisée par le traitement de plusieurs flashbacks, des sonorités plus hip-hop



©2107 Yasuhiro Nightow/Shueisha/Blood Blockade Battlefront & BEYOND Project



et une palette de couleurs moins pimpante. Là où Rie Matsumoto appuyait fort sur l'aspect déluré de certains protagonistes, cette saison 2 le fait parfois avec sobriété et sur des périodes plus courtes. Le rapprochement le plus notable avec son prédécesseur se trouve dans la digestion de l'œuvre d'origine, car le réalisateur ne s'interdit aucun remaniement. Cela peut concerner l'ordre des événements ou même la suppression pure et nette de plusieurs passages. C'est paradoxal, mais cela contribue à rendre service quelque part au manga de Nightow, très instinctif, presque improvisé. La reconstruction du script signée Yasuko Kamo (*Dagashi Kashi*) permet d'avoir une trame un peu plus posée et agencée.

On n' imagine pas que ce qu'aurait fait un Hiroyuki Imaishi avec le même matos par exemple... Plus loin, Shigeto Takayanagi va même tomber à plusieurs reprises dans l'hommage à l'auteur et à la précédente saison. Ça démarre avec un très discret caméo du duo Mery Strife et Milly – deux protagonistes issus de *Trigun* –, et ça se poursuit avec plusieurs apparitions de White. White est un personnage féminin créé par Rie Matsumoto pour *Blood Blockade Battlefront*. Absente du manga, White est un peu l'incarnation du personnage type de la réalisatrice. En arrière-plan ou dans l'*ending* (signé Rie Matsumoto), White vient faire un petit coucou. Un choix pas anodin, et qui permet de lisser un peu plus ce passage à témoin à la variation sensible.

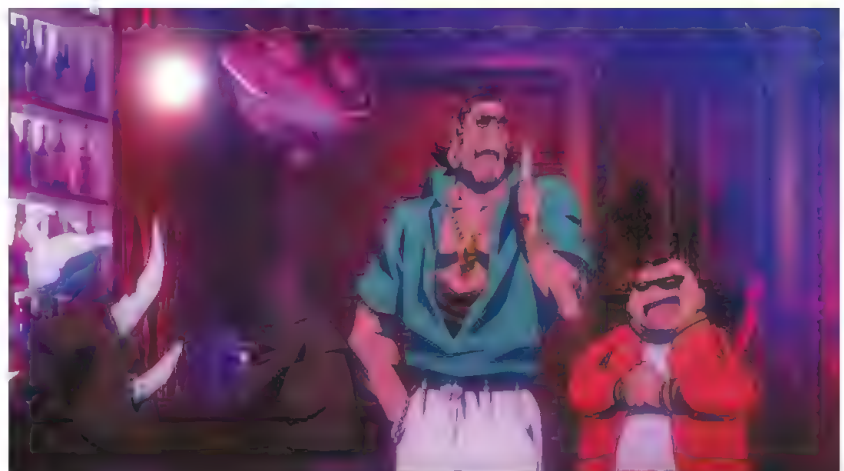
BLOW UP

Toujours soucieux de soigner la forme, le studio Bones lâche encore une prestation aboutie sur le plan technique, même si moins impressionnante que la saison 1. Deux points sont là pour le prouver. Le premier s'appelle Yutaka Nakamura, un habitué de Bones et certainement l'animateur le plus célèbre des nouvelles générations de fans. Ces interventions sont rares, mais elles sont mémorables, comme ce

cut magnifique qu'il signe très tôt dans le premier épisode et dans lequel il étire la matière jusqu'à faire pleuvoir les entrailles d'une créature transpercée. Le visionnage est obligatoire. Entre ces pics de qualité, et cela rejoint le second point annoncé plus haut, l'animation de *BBB&B* ne flétrit pas grâce à une très bonne sous-traitance, tant de l'*acting* que des effets spéciaux. Cela peut paraître anodin, mais la valeur d'une production se mesure aussi à ce niveau, à savoir comment un *anime* maintient son

« L'attrait de cette saison réside dans sa très bonne bascule entre délire "à la Men in Black" et phases d'action intenses »

expression en dehors de ses moments d'éclat. Si Bones peut gonfler le torse devant le résultat, c'est aussi grâce à ces petites structures intervallistes, et on citera Wish – dont le travail fut salué par le grand Yoshimichi Kameda pendant la fabrication de *Mob Psycho 100* –, Trigger ou 4°C parmi celles qui se sont particulièrement illustrées. •





KINO'S JOURNEY

« ON THE ROAD AGAIN »

[PAR DELUXE]

Kino's Journey fait partie de ces titres qui ont marqué les spectateurs l'ayant découvert à partir de 2003, lorsque ce roman à succès a été adapté pour la première fois à l'écran. Presque quinze ans plus tard, une nouvelle série propose de repartir sur les routes avec Kino, à la rencontre de pays toujours plus étranges.



EN BREF

Le retour d'une série culte qui fera plaisir aux fans de Kino comme aux nouveaux venus.



Titre original :

Kino no Tabi - The Beautiful World - The Animated Series

Format : 13 x 25 min

Date de sortie : 6 octobre 2017

Auteur original : Keiichi Sigsawa

Réalisation : Tomohisa Taguchi

Character design :

Ryoko Amisaki

Musique : Yoshiaki Dewa

Studio : Lerche

Diffusion/distribution :

Crunchyroll

En l'an 2000, l'auteur Keiichi Sigsawa publie le premier volume de *Kino no Tabi*, un roman qui raconte les voyages d'une jeune fille nommée Kino au sein d'un monde étrange, à la fois beau et malsain. Il ne sait pas qu'il tient là un des premiers grands succès de ce que l'on appellera les *light novels*, un genre de roman-feuilleton pour adolescents populaires au Japon et qui sont une des sources principales d'adaptation en *anime*, parfois pour le meilleur et souvent pour le pire. *Kino's Journey* se situe toutefois à un niveau bien plus élevé que la moyenne du genre en termes de qualité et de succès ; plus de 20 volumes ont été publiés à ce jour pour un total supérieur à huit millions d'exemplaires écoulés, et le titre revient régulièrement dans les tops de popularité des lecteurs japonais.

SUPER KINO ODYSSEY

Ce roman connaît d'abord une adaptation dès 2003, à une époque où l'animation japonaise recherche justement des sources d'inspiration différentes des mangas pour enfants et autres franchises de jeux à la mode. La narration se prête bien à une version animée car la structure du roman est épisodique : chaque chapitre propose une histoire différente, si bien que le récit peut être raconté dans n'importe quel ordre et que la version *anime* peut se permettre de choisir les segments les plus intéressants pour un portage à



l'écran. À chaque fois, Kino découvre un nouveau pays et s'y installe trois jours et deux nuits pour en découvrir les coutumes généralement étranges voire absurdes, et qui donnent à réfléchir au spectateur sur la condition humaine et le fonctionnement de la société. Le genre du récit oscille entre fantastique, science-fiction et mysticisme au gré des étapes, l'univers de Kino étant peu défini, ce qui permet à l'auteur d'explorer n'importe quel sujet de manière très libre.

Cette première série de treize épisodes remporte un succès immédiat et fait l'objet d'un cortège de produits dérivés parmi lesquels des films, des mangas et même des jeux vidéo. Elle bénéficie également d'une version française éditée par Kazé, qui permet au public hexagonal de découvrir cette franchise différente des *anime* habituels. Pourtant, malgré l'abondance grandissante d'histoires à adapter, Kino disparaît des écrans comme si elle était partie en voyage loin du monde de l'animation. Un voyage dont elle revient quinze ans plus tard.

En 2015, l'éditeur japonais du roman veut faire plaisir aux fans de longue date de la franchise en lançant un sondage demandant aux lecteurs quels seraient les chapitres qu'ils souhaiteraient voir adaptés en *anime*.

© 2017 KEIICHI SIGSAWA / KADOKAWA CORPORATION AMW/KINO'S JOURNEY PARTNERS



Le résultat de ce sondage forme la base de *Kino no Tabi - The Animated Series*, produite fin 2017 et disponible en streaming chez Crunchyroll. On retrouve ainsi Kino et Hermes, sa moto parlante (parce que les motos parlent dans le monde de *Kino*) dans la suite de leur périple. Le premier épisode est par exemple consacré à un pays dans lequel le meurtre n'est pas interdit, et où il est possible de tuer quelqu'un sans être inquiété par les autorités. Kino, comme le spectateur, s'attend alors à débarquer dans un lieu rempli de violence et de danger, mais la réalité va s'avérer plus nuancée.

INVITATION AU VOYAGE

Dès les premiers épisodes, on retrouve la qualité d'écriture qui a fait le succès de *Kino*, tout comme le format épisodique qui permet à la série de se renouveler et de surprendre. Mais en dehors de cela, cette série n'a absolument rien à voir avec son aînée. Les quinze ans qui séparent les deux productions ont vu l'animation japonaise faire un bond spectaculaire d'un point de vue technique, la différence saute aux yeux et est nettement à l'avantage de la version 2017. Les couleurs vives, le *chara design* raffiné et les images de synthèse donnent un rendu plaisant à l'œil là où la première adaptation fait aujourd'hui figure de bouillie grisâtre, sortie à une époque où l'intégration du numérique dans l'animation était encore balbutiante.

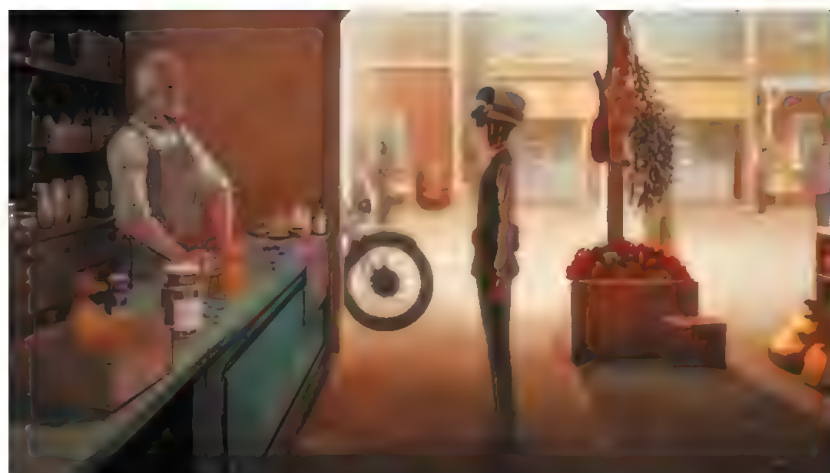
Les plus nostalgiques regretteront toutefois ce parti pris d'un *Kino* « modernisé » avec ses tons chauds et ses designs détaillés, là où l'ancienne série parvenait à rendre une ambiance énigmatique et parfois sinistre avec des moyens techniques limités. Il faut savoir que le réalisateur de l'époque Ryûtarô Nakamura (connu également pour avoir réalisé le célèbre *Serial Experiments Lain*) est décédé en 2013 et n'a donc pas pu reprendre son poste ; la nouvelle adaptation a été confiée à une équipe complètement différente,

plus jeune et moins expérimentée au sein du studio Lerche qui n'a principalement produit jusque-là que des adaptations alimentaires. C'est pour cela que la présente série, bien que largement plus agréable à l'œil que la première et tout à fait accessible aux nouveaux

« Dès les premiers épisodes, on retrouve la qualité d'écriture qui a fait le succès de *Kino* »

spectateurs, n'arrive pas vraiment à se différencier de la masse d'un point de vue esthétique et stylistique.

Il n'en demeure pas moins que retrouver des histoires inédites de *Kino* est un plaisir que les années d'attente n'ont pas atténué. L'effet de surprise n'est pas le même que celui ressenti il y a quinze ans, mais la finesse et la profondeur des récits du voyage de *Kino* restent précieuses dans un milieu de l'animation japonaise dont beaucoup estiment qu'elle n'a plus l'exigence intellectuelle d'autrefois. •



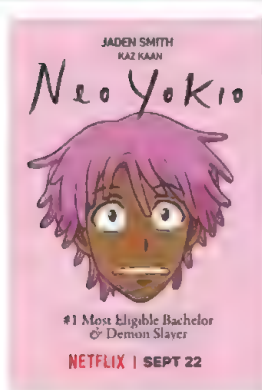


NEO YOKIO

DAMN(ED)!

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

À l'annonce de sa production, tout Internet craignait le pire. À sa diffusion sur Netflix, nombreuses furent les pierres jetées. L'*anime Neo Yokio* est entré dans la légende de l'animation japonaise, mais par la mauvaise porte. Pour autant, un tel traitement est-il mérité ?



EN BREF

Un résultat tellement désolant qu'il peut en devenir drôle
Un bon remède contre l'embourgeoisement.



Titre original : *Neo Yokio*

Durée : 6 × 21 min

Date de sortie :
22 septembre 2017

Réalisation : Kazuhiro Furuhashi,
Junji Nishimura

Musique : Jesse Novak,
Will Wiesenfeld, Devonte Hynes

Studios :

Moi, DEEN, Production I.G

Diffusion/distribution : Netflix

La production de *Neo Yokio* est-elle la plus grande catastrophe industrielle qui ait touché l'animation ? Hyperbolique, la question s'accorde avec les procès d'intention que le téléspectateur a vite formulés à l'encontre de Netflix, la plateforme qui propose l'*anime*. Non, Netflix n'est pas à l'origine de la création de *Neo Yokio*. Non, Netflix n'a pas piqué la liasse de billets cachée sous votre matelas pour la donner à Jaden Smith. À la base, *Neo Yokio* devait être une programmation pour feu le *broadcast ADHD* (Animation Domination High-Def) de la chaîne Fox. Cette dédramatisation faite, Netflix reste malgré tout responsable de son choix, celui d'avoir récupéré la diffusion de cet ovni boiteux de l'animation internationale, récoltant de ce fait une pub malvenue.

Pour resituer l'entreprise, *Neo Yokio* a été imaginé par le musicien Ezra Koenig, leader du groupe Vampire Weekend, en collaboration avec son collègue rappeur

Jaden Smith (le fils de Will Smith) et un trio de studios que sont DEEN, Production I.G et la petite maison coréenne Moi, qui avait fait de la sous-traitance pour des longs-métrages tels que *Harmony* ou *Berserk Golden Age*. L'intrigue de départ place un étudiant exorciste baptisé Kaz – l'alter ego de Jaden Smith sur Twitter – au sein d'une ville de Neo Yokio vampirisée par des attaques démoniaques et une sacrée dose d'opulence. Kaz, dreadlocks roses et le cœur en mille morceaux après avoir été plaqué par sa copine, devra faire honneur à son rang de « magistocrate » en protégeant les habitants de sa ville, et foutre un petit coup de polish sur sa renommée.

SATIRE DE TOUS LES CÔTÉS

Le visionnage de *Neo Yokio* est littéralement déstabilisant. Il est difficile de savoir si la série se veut ironique, satire, presque maligne, ou juste



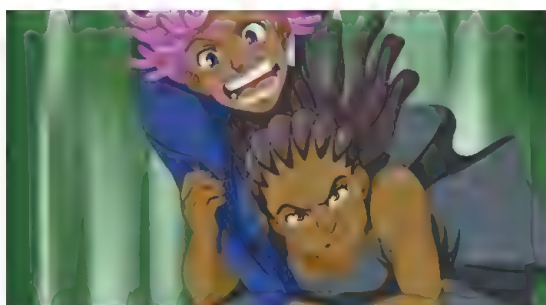
© Netflix



atrocement moralisatrice et ratée. Le personnage de Kaz symbolise le profil du jeune héritier pourri-gâté, le compte en banque solidement garni, ne jurant que par l'apparence et la réputation (la ville de Neo Yokio arbore d'ailleurs un classement du célibataire le plus coté). Dès le départ, impossible de ne pas penser au « fils de » qu'est Jaden Smith, et le personnage devra faire ses preuves pour se détacher de cette étiquette. Pour illustrer l'incertitude *Neo Yokio*, prenons l'exemple de son mecha-jordome (un... mecha-majordome). Son design plat et hyper épuré ainsi que son utilisation rappellent inévitablement l'aide d'un smartphone. Kaz lui demande tout et n'importe quoi ; ça peut être un conseil sur le maillot de bain à porter, un listing de plates phrases philosophiques, mais aussi de passer le morceau de chanson le plus célèbre du moment. Avec un peu de finesse, la production aurait pu faire passer ce concept comme la dépendance d'une jeunesse assistée vis-à-vis d'un appareil mobile. Sauf que la réalisation est trop brute de décoffrage pour être pertinente, et tout tombe dans le ridicule. Et si cela fait parfois rire, c'est davantage à cause du côté burlesque ou absurde de la scène plutôt que d'un script espiègle.

DES REGRETS ?

Et pourtant. Il n'est pas complètement stupide de penser qu'avec un soin plus important, les messages du duo Koenig et Smith auraient pu avoir une portée internationale très rafraîchissante. Une série qui gifla la société de consommation par le biais d'un enfant star, épluchant des profils sociaux plus ou moins variés (victime de mode, héritier, blogueuses, star...), le tout assorti d'une autocritique acide et un



peu de grotesque, pourquoi pas ? Malheureusement, tout fout le camp à cause d'une effroyable qualité technique, d'un *acting* – tant corporel que vocal – aux abois (malgré la présence de Steve Buscemi et Susan Sarandon), d'une réalisation sans queue ni tête et une note d'intention maladroite. Sur ce dernier point, le journaliste Shannon Liao a interrogé Netflix sur la volonté réelle de Koenig. Lui aussi

« “Ce n'est pas un anime”, disait Ezra Koenig. Prenez ça pour un délire mal maîtrisé, ça peut passer. »

avait du mal à dissocier la satire du navet. Netflix lui aurait alors transmis des notes de production du musicien, énonçant clairement que l'artiste se voulait sérieux dans ses propos et l'orientation donnée à la série. L'auteur a d'ailleurs annoncé qu'il voulait faire une deuxième saison, avec davantage de guest stars invités à participer à l'écriture.

L'histoire de l'animation japonaise a déjà donné vie à des productions bien plus effroyables. Ce qui est gênant ici, c'est qu'on retrouve des artistes compétents aux commandes, comme Kazuhiro Furuhashi (*Rurouni Kenshin*) à la direction et Junji Nishimura au story-board. Pour noyer un peu plus le vilain amalgame avec l'animation japonaise, *Neo Yokio* se permet plusieurs clins d'œil : *Ranma ½*, *Akira*, *Gundam* et *Sailor Moon* font de furtives apparitions au milieu de produits estampillés Cartier, Toblerone et Chanel. L'apparition de cette dernière marque est d'ailleurs un rappel à *Tokyo Babylone*, célèbre manga des CLAMP dont se serait inspiré Ezra Koenig pour *Neo Yokio*...

Dans une certaine mesure, *Neo Yokio* aurait pu gratter sa place dans la programmation de la chaîne MTV au début des années 2000, si son aspect satire était avéré. Au côté des merveilles qu'étaient *Aeon Flux* ou *Beavis and Butt-Head*, il y avait pléthore de productions bancales, parfois très vilaines, mais pas vides de sens. Ces trois derniers mots sont au final ce qui qualifie au mieux l'existence de *Neo Yokio*. •



OSOMATSU-SAN

LE RETOUR EN FARCE

[PAR MATTHIEU PINON]

Triomphe surprise de 2015, *Osomatsu-san* avait pris tout le monde de court. En s'attaquant à la saison 2, la production affrontait donc un challenge supplémentaire, puisqu'elle était attendue au tournant. Pour relever ce défi, la série va encore plus loin et n'épargne désormais personne. Y compris ses fans.



EN BREF

Puceaux, chômeurs, glandeurs... les six frères aux caractères bien trempés reviennent faire rire les Japonais dans une saison 2 qui ne respecte rien ni personne.



Titre original : *Osomatsu-san*

Durée : 12 x 25 min

Date de sortie : 2 octobre 2017

Auteur original : Fujio Akatsuka

Réalisation : Yoichi Fujita

Character design :

Naoyuki Asano

Musique : Yukari Hashimoto

Studio : Pierrot

Diffusion/distribution :

Crunchyroll

Petit retour en arrière. Entre 1962 et 1969, Fujio Akatsuka, roi du *gag-manga*, publie en 34 volumes les aventures irrévérencieuses d'adolescents sextuplés, *Osomatsu-kun*. Adaptée en 1966, la série en noir et blanc est le premier *anime* à s'attirer les reproches des parents d'élèves pour son ton potache, ce qui ne l'empêche pas d'atteindre les 56 épisodes. Son remake en couleur au studio Pierrot en 1988, lui, en durera 86. Pour fêter les 80 ans du *mangaka* décédé, Pierrot diffuse en 2015 une relecture du mythe, vieillissant ses héros pour les transformer en jeunes puceaux chômeurs dans la vingtaine.

QUI AIME BIEN CHARRIE BIEN

Dès le premier épisode, le ton est donné : *Osomatsu-san* tacle allègrement l'industrie animée contemporaine, parodiant les plus grosses licences du moment, de *L'Attaque des Titans* à *Assassination Classroom* en passant par *Yowamushi Pedal*. Face aux plaintes des ayants droit, il sera à jamais absent des DVD ou *simulcasts*, mais aura atteint son objectif : faire parler de la série. À tel point que, deux ans plus tard, il est encore sur toutes les lèvres quand on évoque *Osomatsu-san*. Balançant une bonbonne d'huile sur des braises pas encore éteintes, le premier épisode de la saison 2 commence sur les mêmes plans que « l'épisode maudit » ! Mais cette fois-ci, ce ne sont pas les rivaux qui s'en prennent plein la figure...

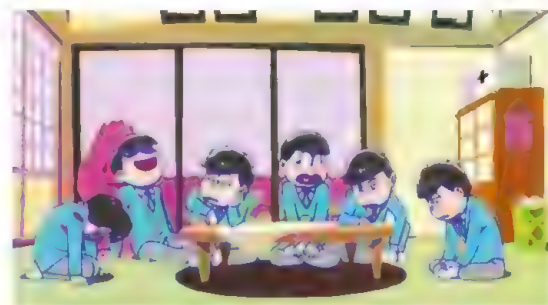
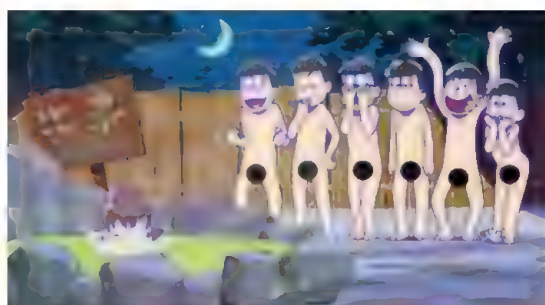
Dans une vertigineuse mise en abyme, les six

frangins ados des années 1960 découvrent leur futur : suite au triomphe de la série de 2015, ils deviennent richissimes mais sombrent dans la drogue, la dépression ou la boulimie. En quelques minutes, *Osomatsu-san* égratigne son propre comité de production, son propre service marketing qui a noyé le Japon de produits dérivés (du porte-clés à la boîte à bento en passant par la lingerie), et surtout ses propres fans, notamment les jeunes femmes en adoration devant les six comédiens de doublage incarnant les sextuplés.

À peine a-t-on le temps de se remettre de la violence de la charge que l'épisode change son fusil d'épaule : pour ne pas subir ce funeste destin, les six frères se séparent quelques années, afin de fournir un *anime* digne et respectable en 2017. Leur réunion est cette fois l'occasion de taper à nouveau sans vergogne sur l'industrie animée actuelle. Pas de jaloux, toutes les tendances du moment ont droit à leur uppercut, personnages *moe*, robots géants, *body swappers* à la *your name*. adaptations en 3D ou en *live*...

CACA BOUDIN AUX TRUFFES

Cette entrée en fanfare est une des marques de fabrique du réalisateur, Yoichi Fujita. Il s'en est ainsi fait une spécialité sur *Gintama*, autre mètre-étalon de l'humour absurde et déjanté, allant jusqu'à pasticher une déclaration d'excuses politique récente pour le retour de la série en 2015 ! On aurait donc pu



©FujioAkatsuka/Mr.Osomatsu-Project



logiquement penser que ce travail de sape s'arrêterait au premier épisode de cette nouvelle saison d'*Osomatsu-san*. Le suivant nous rappelle à l'ordre et rajoute une couche. Littéralement. Les sextuplés y deviennent par hasard presque invisibles, leur peau transparente laissant voir leurs organes internes. Pour dissimuler leur malchance, ils décident de se peindre pour un résultat immonde – et vlan, dans les dents, les critères de qualité exigés par le public !

La vanne est particulièrement bien trouvée puisque le studio Pierrot a gâté sa poule aux œufs d'or pour son retour. Dès le générique d'ouverture, la hausse du budget alloué à cette saison est flagrante... et surtout utilisée à bon escient – en témoigne le générique de fin, petit bijou de *stop-motion*.

Derrière l'amélioration des décors et de l'animation se cachent des trésors d'ingéniosité et d'exploitation des possibilités offertes par le numérique pour mettre en scène les gags les plus potaches.

Car, ne l'oublions pas, l'essence même d'*Osomatsu-san* réside dans l'humour protéiforme de son créateur, Fujio Akatsuka, que le scénariste Shû Matsubara a su retranscrire à notre époque. Absurde (l'incompréhension entre Choromatsu et Ichimatsu),

grivoise (l'évolution de l'homme de Cro-Magnon via le sex-toy), sociétale (l'influence de YouTube ou de la télé)... la série bien d'aujourd'hui repose sur les bases d'autrefois.

JUSQU'OU S'ARRÊTERONT-ILS ?

Tout comme *Les Simpson* ou *South Park*, *Osomatsu-san* reflète ainsi son époque avec ironie, et notamment la crise du célibat au Japon (formidable épisode où les six fils cherchent à rendre à leur père son « âme de puceau »). Rien d'étonnant à ce que la série cartonne autant auprès des jeunes Japonaises, particulièrement celles pourtant fâchées avec l'animation, qui y

« Tout comme *Les Simpson* ou *South Park*,
Osomatsu-san reflète son époque avec ironie »



trouvent un défouloir cathartique bien plus réaliste que la figure du héros calibrée de *visual novels*.

Cette nouvelle saison transforme l'essai, et l'*Osomatsumania* n'est pas près de s'arrêter. Phénomène de société jouant des coudes avec *L'Attaque des Titans* au Japon, la série a pourtant du mal à percer sous nos latitudes, malgré la qualité de l'adaptation de Crunchyroll. Nous ne saurions trop vous conseiller de rattraper votre retard éventuel car *Osomatsu-san* se déguste frais (merci le *simulcast* !) pour deux raisons. Tout d'abord, être sûr de ne rater aucun épisode en cas de passage à la trappe (le fameux « épisode maudit »). Mais surtout, profiter jusqu'au bout de l'ironie de la série : qui d'autre diffuserait pour Halloween un épisode spécial été ? •

TAKAHIRO YOSHIMATSU

UN DESIGN EN CHASSE L'AUTRE

[PROPOS RECUEILLIS PAR BRUNO DE LA CRUZ]

C'est avec une valise pleine de *settei* (dessins qui servent de référence) que le *character designer* et animateur Takahiro Yoshimatsu a répondu à nos questions lors du dernier salon Paris Manga, un entretien baigné d'éclats de rire avec l'artiste ayant adapté les traits de Yoshihiro Togashi et Yasuhiro Nightow à l'écran.



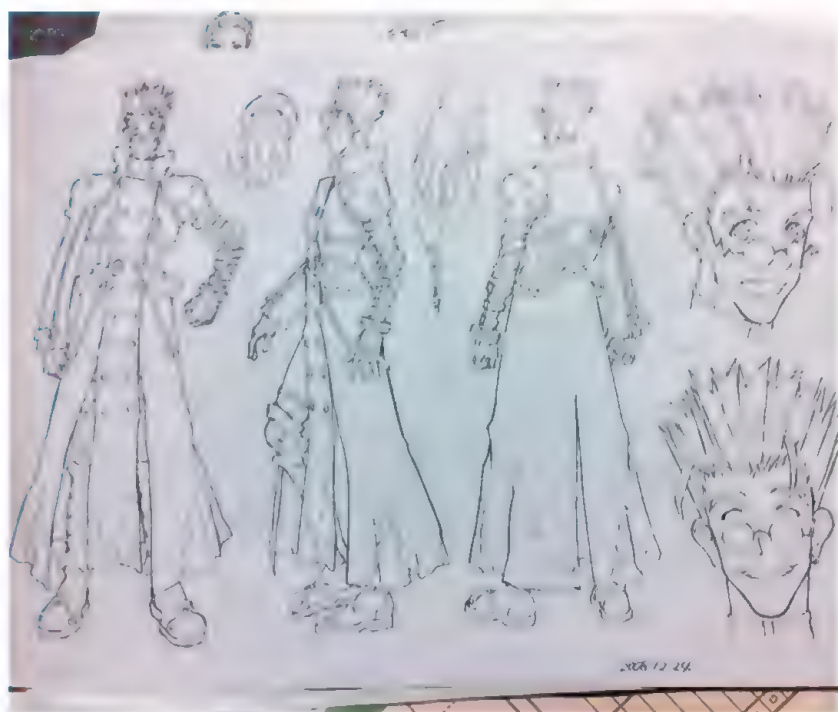
Takahiro Yoshimatsu

Est-il vrai que vous avez renoncé à votre rêve de devenir *mangaka* à cause du talent de Takashi Shiina (*Zettai Karen Children*, édité en France par Kana) ?

(Il éclate de rire) Oh oui ! À l'époque du lycée, j'ai entendu parler de lui, et lorsque j'ai vu ce qu'il était capable de faire pour devenir *mangaka*, je me suis dit que je ferais mieux de prendre une autre direction car je ne serais jamais meilleur que lui ! Je me suis donc tourné vers un autre secteur, l'animation.

Justement, comment avez-vous fait ces premiers pas dans l'animation ?

Je suis originaire d'Osaka, et un jour il y avait un event dans lequel Ashida Toyoo (réalisateur de l'anime *Hokuto no Ken*, décédé en 2011, NDLR) était invité. J'ai participé à cet événement, du côté du staff, et j'ai pu y montrer mes dessins à différentes personnes, dont Ashida Toyoo. On a jugé qu'ils étaient intéressants, et ça s'est enchaîné ensuite.



À quel moment se fait le choix de devenir tantôt *character designer*, tantôt animateur ? Y a-t-il un rôle que vous préférez ?

Cela dépend souvent des projets, mais c'est en général un choix qui appartient aux producteurs, qui savent plus ou moins ce que je peux faire. De mon côté, je préfère gérer le *character design*, parce que c'est comme élever les personnages (il gonfle le torse), et un design est aussi évolutif que dans un manga : il change selon les périodes, l'orientation d'un récit, d'une ambiance.

Pour être *character designer*, il y a souvent des tests qui sont réalisés pour attribuer le rôle...

Concernant *Hunter X Hunter* par exemple, je n'ai pas eu besoin de passer de test. En revanche, pour *Trigun* oui.

Madhouse justement, venons-y. Vous y travaillez encore avec *Overlord*, dans un rôle élargi, celui de directeur d'animation.

Je dois d'abord préciser que je ne suis pas salarié chez Madhouse, mais j'y suis rattaché en tant qu'artiste détaché par rapport au studio Live (*Black Blood Brothers*). Madhouse et moi on se connaît bien oui, et pour *Overlord* l'équipe avait besoin d'un directeur d'animation, alors j'ai accepté le deal.

On a l'impression que le rôle du *character designer* a changé depuis quelques années. Il semble de moins en moins confié à des artistes provenant

Hunter x Hunter ©POT (Yoshihiro Togashi) 1998-2011 ©VAP-NTV-Madhouse/Shueisha.
Overlord ©Kugane Maruyama, PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION/OVERLORD PARTNERS
Photos : D.R.

d'un autre milieu que celui de l'animation. Avant on pouvait faire appel à Yoshitaka Amano, Katsuya Terada...

Personnellement, je pense que c'est très intéressant d'avoir un concepteur graphique fort, mais il ne faut pas oublier que le *character design* reste un travail d'équipe et que la bible graphique doit être assimilable par un staff plus ou moins élargi. Cela peut parfois être frustrant pour les fans, mais le rôle de *character design* demande à certains moments de faire des concessions pour conserver le charme d'un personnage, tout en lui permettant d'être correctement animé.

Vous pouvez nous décrire ces étapes et ce travail d'analyse que vous menez pour lisser le design ?

L'histoire de *Hunter x Hunter* est intéressante à ce sujet. À l'origine, la diffusion de la série avait lieu dans le courant de la journée, pour un public dit « de familles ». Pour le personnage de Gon, on est donc parti sur quelque chose d'agréable, plutôt frais, doux...

On s'est servi de la base technique que Yoshihiro

« JE PRÉFÈRE GÉRER LE CHARA DESIGN, PARCE QUE C'EST COMME ÉLEVER LES PERSONNAGES »



Togashi avait dévoilée lors des trois premiers tomes du manga. Mais, par la suite, on savait que le titre tomberait dans une ambiance de plus en plus *dark* et violente. Donc, cela rejoint ce que je disais précédemment, il fallait faire évoluer le dessin pour coller à l'atmosphère plus malsaine du récit. Cela touche d'ailleurs toutes les composantes de la production : le coloriste, la réalisation...

Entre Yoshihiro Togashi et Nightow, vous n'avez pas eu des designs simples à digérer !

(Il rigole) Je n'ai pas rencontré personnellement M. Togashi mais j'ai pris beaucoup de plaisir à dessiner l'arc Chimera Ants (il montre les *settei* de l'*anime*). Pour Yasuhiro Nightow, c'est quelqu'un que je connais bien et que j'apprécie beaucoup, tant sur le plan artistique qu'humain. On va boire quelques verres ensemble, c'est un bon vivant !

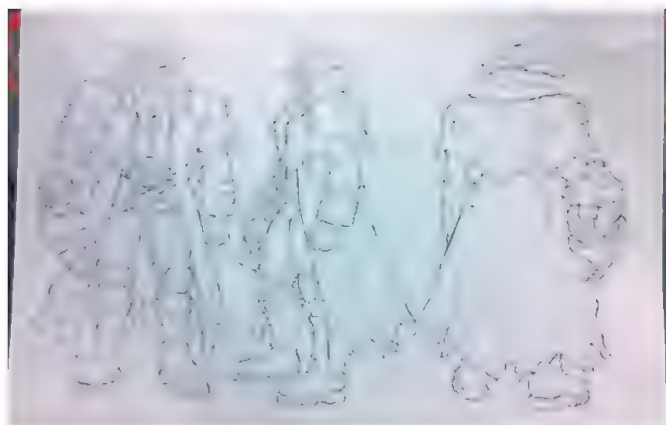
On vous a vu une seule fois à la réalisation, pour une mini-série, *Nyampire The Animation*. Est-ce un rôle qui peut vous séduire ?

Pas vraiment. Le format sur lequel j'ai travaillé était très court, c'est plus un divertissement temporaire qu'un objectif.

Au fait, où en êtes-vous de votre rêve de participer à l'*anime Osomatsu-san* ?

(Il éclate de rire) Je ne sais même plus quand est-ce que j'ai dit ça ! J'ai le nom parfait, c'est vrai... (Yoshimatsu-san, NDLR). •

Remerciements au staff de Paris Manga, aux interprètes et manager Emmanuel Bochev ainsi qu'à Takahiro Yoshimatsu pour sa disponibilité et son énergie durant l'entretien.





JÛNI TAISEN ZODIAC WAR

UNE BATAILLE ROYALE

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Le studio Graphinica n'a peur de rien et se lance dans l'adaptation d'un roman de NisiOisiN avec *Jûni Taisen*, une série mêlant habilement fourberie et action d'envergure. Une production solidement soutenue financièrement et qui marque le retour au premier plan de Naoto Hosoda.



EN BREF

Un survival-game intelligent dans son écriture et jouissif dans son expression. Peut-être une référence pour Graphinica.



Titre original :

Jûni Taisen - Zodiac War

Durée : 12 x 24 min

Date de sortie : 3 octobre 2017

Auteur original : NisiOisiN

Réalisation : Naoto Hosoda

Character design :

Chikashi Kadekaru

Musique : Gô Shina

Studio : Graphinica

Diffusion/distribution :

Crunchyroll

L'animation japonaise invite à éviter les réflexes coupables, et pourtant le vice a failli nous rattraper. Lors de l'annonce de la production de *Jûni Taisen*, les premiers visuels révélés furent les *character designs* des différents combattants de cette série d'action. Hétéroclite et parfois ridicule, ce *line-up* des protagonistes embaumait le mauvais goût et le déjà-vu. Pour se raccrocher aux branches de l'espoir, le *plot* s'appuyait sur un récit de NisiOisiN, auteur malin et reconnu des *animefans* depuis son immortelle saga *Monogatari*, adaptée brillamment par le studio Shaft et Akiyuki Shinbo.

Jûni Taisen Zodiac War propose un règlement de comptes entre douze combattants représentant chacun un signe astrologique, et accessoirement un clan. De cet affrontement nihiliste et volontairement surréaliste découlent tout un tas de paris que de

grands notables s'empressent d'épouser dans l'ombre, telle une société secrète. Une malversation qui, au moment de notre visionnage (mi-saison), n'a pas encore livré sa raison d'être. En toute honnêteté, vu la démesure de cette guerre – le terrain de jeu est une ville dont les 500 000 habitants furent tués pour faire place nette – le motif ne sera qu'illusoire. L'intérêt pour chaque combattant se trouve dans la récompense : le survivant de la guerre pourra voir son vœu exaucé. Pour éviter toute fuite, chaque guerrier avale un poison sous forme de pierre et le vainqueur devra éventrer ses onze concurrents pour décrocher la victoire et récupérer l'antidote.

PASSER DU COQ À L'ÂNE

Ces lignes ne prennent jamais la peine de s'attarder sur le synopsis, mais l'écriture de NisiOisiN est trop vicieuse pour en faire l'impasse. Chaque soldat étant le représentant d'un signe de l'astrologie chinoise, avec le caractère que cela inclut, les chemins vers le Graal peuvent prendre des formes très différentes. Et c'est déjà un point fort. *L'anime* ne tombe pas dans la violence crue, servie froide à grands coups de cris stridents. À la manière d'un Quentin Tarantino – toutes proportions gardées –, la chute dans l'affrontement est toujours précédée d'un jeu de palabres dont la duperie draguerait les fables de Jean de La Fontaine. Pour épouser cette douce montée



© Ishin Nishio, Hilaru Nakamura / SHUEISHA, JÛNI TAISEN COMMITTEE

« Sur Jûni Taisen, Naoto Hosoda signe des sakuga remarquables, vifs, intenses, et percutants »

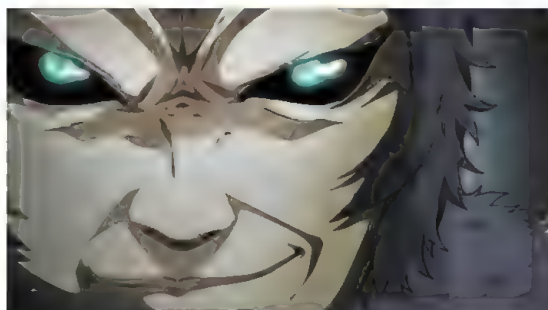
vers le meurtre, les signes astrologiques se cherchent, se mentent, se manipulent, se confessent avec arrière-pensées, naïveté ou vice. Le résultat n'en est que plus palpitant et il apparaît difficile de deviner qui rendra l'âme avant l'autre : l'intelligence du Singe – formidable orateur et négociateur – aura-t-elle raison de la patience du Coq, dont l'apparente faiblesse ne s'accorde en rien avec sa force herculéenne ? *Quid* du Bélier, cette délicate faucheuse si bien renseignée et qui pourtant est surprise face à un nécromancien à l'opposé de son signe astrologique ? On en revient à être davantage séduit par les dialogues, souvent truffés d'indications et de leurre – qu'aux combats pourtant excellemment mis en scène. Surtout, en qualité d'écrivain accompli, NisiOisiN n'oublie pas de lier le spectateur au passif de ses personnages, permettant de voir s'écrouler en même temps que son cadavre l'espoir de ce signe qui avait tant de rêves. Le premier épisode est révélateur sur ce point, puisque tout le travail de flashback concernant le protagoniste principal se voit balayé par sa mort – inattendue du coup – l'instant d'après. Le poids des événements n'est jamais une option pour NisiOisiN. Tout ce travail d'écriture est parfaitement digéré et magnifié par Sadayuki Mura, un homme célèbre pour

avoir participé aux scripts de *Perfect Blue*, *Cowboy Bebop* ou plus récemment *Durarara!!*. L'artiste choisit avec parcimonie ses œuvres, et on devine l'excitation qu'il a ressentie à la lecture de ce huis-clos urbain.

HOSODA, MAIS PAS MAMORU

Les enjeux posés et les germes d'un conflit latents plantés, le réalisateur Naoto Hosoda doit ensuite offrir une action à la hauteur de cette promesse. Animeur méconnu en France plus qu'émérité réalisateur (*Mirai Nikki*, *Shuffle!*), l'artiste s'est fait une belle réputation au Japon grâce à un penchant pour les scènes d'action nerveuses. Que ce soit sur *The Skull Man* ou *Read or Die*, il aime faire voltiger à grande vitesse ses personnages. Plus récemment, il s'était occupé du combat entre Rem et les chiens sauvages dans *Re:Zero*. Sur *Jûni Taisen*, il signe des *sakuga* remarquables, vifs, intenses, et percutants. Son poste de réalisateur lui donne la possibilité de dresser un story-board ambitieux et audacieux, jonché de *fish-eyes*. La qualité d'animation étant constante, les exigeants seront servis. Notez que la légende Ichiro Itano est créditée comme conseiller d'animation. Autre choix inspiré, la présence du singulier directeur de la photographie, Yoshihiro Sekiya (*Granblue Fantasy*, *Occultic:Nine*), dont les contours irréguliers qu'il donne aux personnages déchirent l'avis des observateurs. Chez *AnimeLand*, cette unicité est appréciée. Pour terminer sur les *guest stars*, les compositions de Gô Shiina (*God Eater*, la saga *Tales of*) accompagnent avec justesse échanges anxiogènes et scènes plus spectaculaires.

En peu de temps, le studio Graphinica se fait une belle réputation. D'abord penchée sur l'utilisation de la CG – très pertinemment utilisée ici –, la maison qui a produit *Chain's Chronicles* signe une adaptation soignée et résolument divertissante. Il faudra surveiller le *finale*, souvent juge de paix pour enterrer ou glorifier une œuvre. •





SAMOURAÏ PIZZA CATS

LES YEUX PLUS GROS QUE LE VENTRE

[PAR **MAXIME BENDER**]

Il y a 26 ans, une série animée arrivait en France et allait marquer à jamais une très petite partie de la jeunesse. Jeux de mots, débilités, absurdités, plusieurs centaines d'enfants de l'époque ont encore aujourd'hui en tête un générique et un concept loufoques, en l'occurrence des chats samourais et livreurs de pizza qui défendent la population de la tyrannie d'un renard !



EN BREF

Entre la réalité et nos propres souvenirs, sur d'anciennes séries du genre, il y a parfois un fossé qui se révèle ici somme toute très fin. Toujours aussi *punchy* et efficaces, ces chats méritent d'être plus célèbres.

★★★★★

Titre original :

Kyattō Ninden Teyandē

Durée : 52 × 25 min (2 saisons)

Année de sortie :

1990 (1991 en France)

Réalisation : Kunitoshi Okajima

Character designer :

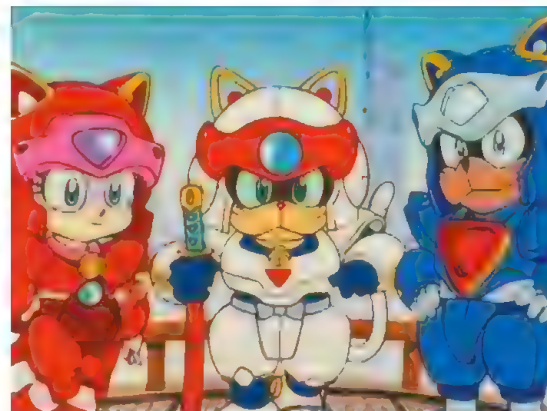
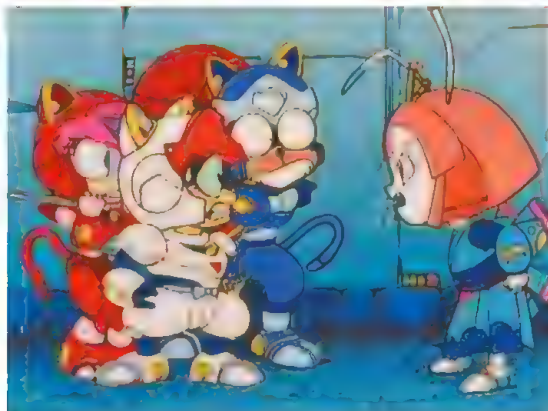
Masahiro Aizawa

Musique : Kenji Kawai

Studio : Tatsunoko Production

Diffusion/distribution : Kazé

Il est possible que certains lecteurs regardent cet article, et par conséquent cette série, avec de très gros yeux, car malgré son statut culte, elle l'est pour un petit nombre de personnes. Ainsi en 1991, lors de son apparition sur la chaîne La Cinq (dont la diffusion fut stoppée un an plus tard pour des raisons financières), les audiences étaient correctes, mais pas incroyables. On retrouvait ces chats livreurs de pizza et défenseurs de la veuve et de l'orphelin dans une émission appelée *Youpi ! L'école est finie*



au côté de titres comme *Nadia, le secret de l'eau bleue* ou *Théo ou la batte de la victoire*. C'était une époque où l'audimat de la chaîne déclinait et où le groupe AB Productions dévalisait tout le répertoire de séries pour les placer dans le *Club Dorothée*. Un pan de l'histoire de la télévision et de l'animation en France un peu obscur, comme peut l'être l'ennemi de ces héros improbables.

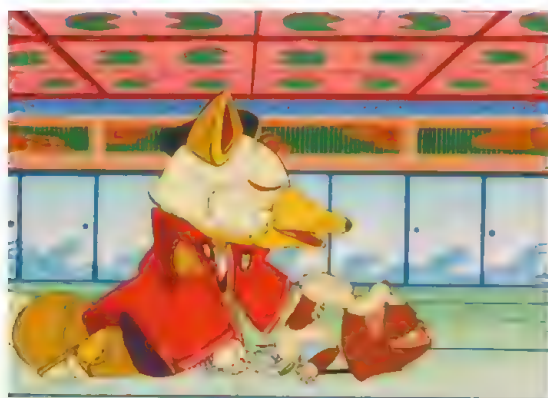
TROIS PETITS CHATS, TROIS PETITS CHATS, CHATS, CHATS...

Cette aventure se déroule dans un univers simili-japonais médiéval et uchronique. La technologie est poussée mais c'est à l'épée qu'on se bat, une sorte de steampunk brouillé à la sauce nippone, une ère Edo largement revisitée. Les personnages sont des animaux anthropomorphes, les héros des chats et les méchants adversaires bien souvent des oiseaux. Pour les diriger, c'est un renard, le malfaisant Dusournois, assisté par ses acolytes Ducrochu et Décati, qui tient ce monde d'une main de fer ! Pour lutter contre le joug de ce goupil tyran, il y a Guidon, Polly et Toufou. Tous trois sont livreurs de pizza le jour et se transforment en samourais mécaniques la nuit ! Obéir à leur patronne, Francine, est autant leur lot quotidien que

l'affrontement de leurs ennemis, bien souvent des robots créés par Dusournois. Un récit qui prend place au sein d'épisodes *fillers* la plupart du temps, même si quelques fils rouges apparaissent ici et là.

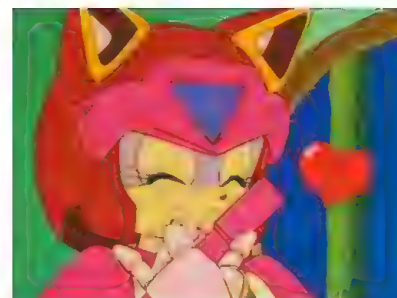
FAITES L'HUMOUR, PAS LA HAINE !

En ce temps béni du début des années 1990 où beaucoup de choses étaient permises du côté des programmes dits « pour enfants », ce *Samourai Pizza Cats* s'élevait bien au-dessus des autres. Dès le générique, les jeux de mots pleuvent comme en pleine mousson, avec des passages bien sentis comme celui-ci : « *Autant pour leur pizza, leur pâte est de velours, autant pour le combat, ils deviennent des vautours.* » L'autre ressort avec lequel s'amusaient les créateurs est le franchissement du quatrième mur et le rôle de la voix-off. Très régulièrement, cette dernière pouvait vanter les héros, parler des scénaristes et commentait ce qui se passait non sans un sens de l'humour très piquant (un peu comme dans *Dr Slump* ou dans la première saison de *Pokémon* par exemple). Quant aux personnages,



QUE DES NOMS FRANÇAIS ?

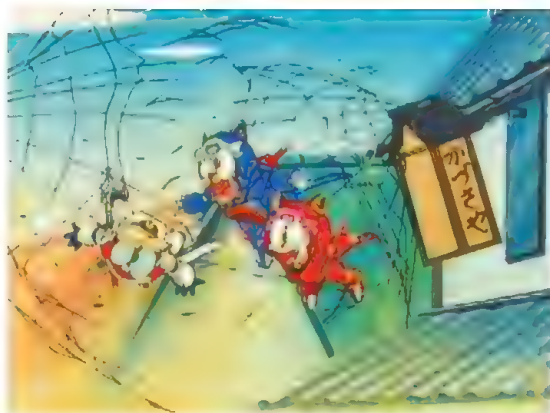
Toufou, Ducrochu, Dusournois... des noms bien franchouillards fourmillent dans cette œuvre. En effet, la suradaptation de la série est marquante et a probablement été l'une des clés de sa réussite (comme d'autres à ce moment-là). À cette époque, Saban, la société responsable de la localisation de l'*anime* en Occident, l'a totalement remaniée, si bien qu'elle apparaissait avant le studio japonais dans les crédits. Que ce soit pour la France ou pour les États-Unis, on s'est donc éloigné de la source. Pour nous, cette série est symbole de calembours bien sentis, à commencer par ceux du générique. « *Et puis Polly... Polyester* » reste dans les mémoires de nombreuses personnes encore aujourd'hui lorsqu'elles font du shopping.



ils s'adressent librement aux téléspectateurs en ayant parfaitement conscience d'être un programme télé. Un second degré parfaitement assumé.

DES STUDIOS MYTHIQUES

L'autre atout à ne pas négliger dans ces histoires de félins pas si rônin, c'est sa production. Dans nos contrées, la série est labellisée du nom des franco-américains de Saban, car leur adaptation est en réalité un montage image différent, en plus de ses dialogues très largement remaniés (voir encadré). Mais à l'origine, ce sont les équipes de Tatsunoko Production, historique et célèbre pour *La Bataille des planètes* (*Gatchaman* en VO), *Speed Racer* (plus tard adapté au cinéma par le duo Wachowski) ou encore *Shurato*, qui sont à l'œuvre. Une version originale que l'on ne connaît absolument pas dans l'Hexagone et qui serait intéressante à voir pour de nombreuses raisons. Elle sera d'ailleurs disponible en France puisque le nouveau coffret contient « *les deux versions, l'adaptation française d'origine, et la traduction réelle du japonais sous-titré* », comme nous le glissaient les membres des équipes Kazé (voir encadré).



COMBATTRE LES MÉCHANTS ET LIVRER DES PIZZAS

Cette série est somme toute assez simple dans son concept et totalement « WTF!? ». Ces chats travaillent dans une pizzeria aux ordres de Francine, ils livrent souvent en volant (ils disposent d'armures spéciales), et les habitants de la ville et de leur quartier les connaissent bien évidemment, puisque ce sont des héros. Mais le terrible Dusournois, qui dirige le royaume au nom de l'empereur (un personnage un peu bête qui ne parle qu'en « mmm mmm mmm ») fait tout pour avoir la main sur le pays. Il augmente les taxes, invente des règles impossibles à respecter et envoie des robots géants pour maintenir l'ordre, quand ce n'est pas son armée de corbeaux qui s'en charge. Heureusement, les minous répondent présent et à chaque épisode, toute la bande est propulsée en mission pour sauver la ville ou le quartier des chats du joug de l'intolérable Dusournois. Simple, mais totalement efficace.

L'HOMMAGE AU TOKUSATSU

Tous les ingrédients sont là : les transformations, les armures... l'ensemble est digne de ces films remplis d'effets spéciaux que sont les tokusatsu. Chaque fois qu'on demande l'aide de la troupe féline, nos chats doivent rentrer dans un four à pizza, puis glisser dans une machine infernale, qui les équipe et fait apparaître leurs armes comme par magie. Digne de la transformation d'Actarus dans *Goldorak* et de *Sailor Moon* ! Leurs arrivées héroïques et leurs combats sont également dans la lignée des plus grands *super sentai*. L'âme d'un enfant ne peut ainsi que brûler de passion lorsqu'au bout de plusieurs épisodes, les cousins des matous débarquent avec de nouvelles techniques, de nouveaux pouvoirs et des vannes tout aussi acérées ! Cette âme d'enfant, nécessaire pour savourer *Samourai Pizza Cats*, il faut en prendre soin, et rajouter un soupçon de regard adulte pour apprécier les « pizzas chats » à leur juste valeur ! •

UNE RÉÉDITION EXCEPTIONNELLE

C'est début décembre 2017 que l'éditeur Kazé propose une nouvelle édition DVD des *Samourai Pizza Cats*. Le coffret assez impressionnant en forme de boîte à pizza devrait ravir les nostalgiques et convaincre quelques nouveaux adeptes. Il contient bien évidemment la VF, et offrira pour la première fois la version japonaise originale en VOST. Celle-ci était une vraie volonté, comme nous le confiaient les équipes de l'éditeur : « La version originale sous-titrée était restée inédite jusqu'à présent et est très attendue des fans. L'envie de proposer les deux versions, radicalement différentes à cause de la suradaptation française de l'époque, a été le déclencheur de cette édition collector. » Il ne s'agit d'ailleurs pas de la seule modification puisqu'ils ont décidé de « remonter l'image d'origine sur le doublage français, afin de proposer une version plus qualitative niveau visuel et fidèle aux maîtres nippons d'origine ». Il y aura ainsi deux vidéos différentes par épisode. Ce coffret sera aussi l'occasion de revenir sur quelques anecdotes de tournage à travers un charmant livret au sein d'une édition limitée « aussi délirante que ce dessin animé culte ».

Ainsi, Kazé, comme d'autres éditeurs, participe un peu plus à sauvegarder les monuments de « l'animation japonaise en France ».

Ce qui est certain, c'est que la vague de nostalgie et la restauration d'une partie du patrimoine continuent ; on nous confiait même que l'envie de travailler sur *Robotech* représenterait un beau défi, même si rien n'est encore fait pour le moment !



« Notre âme d'enfant ne peut que brûler de passion pour ces matous qui débarquent toujours avec de nouvelles techniques, de nouveaux pouvoirs et des vannes acérées »





HOW TO ANIME

LE CŒUR DE L'ANIMATION JAPONAISE : LE GENGA

[PAR THOMAS ROMAIN]

Les animateurs japonais : c'est le terme qui revient fréquemment lorsque les observateurs ou fans évoquent les hommes et les femmes derrière les œuvres. Par cette série d'articles, nous montrons que bien d'autres talents sont nécessaires, mais il est incontestable que le travail des animateurs, le *genga*, forme le cœur de la production, et peut faire toute la différence.

Autant le dire tout de suite, il n'y a pas une seule et unique manière d'animer, il existe plusieurs écoles du mouvement. Un film du studio Ghibli n'est pas dessiné et ne bouge pas comme une œuvre issue de Production I.G ou du studio Trigger, par quelques exemples. Ces différents styles sont nés de la vision d'animateurs et de réalisateurs majeurs, et sont parfois le fruit d'un travail collectif qui s'étale sur plusieurs générations d'artistes. Contrairement aux idées reçues,

l'animation japonaise ne peut pas non plus être définie par son nombre d'images par seconde. Il varie en fonction des situations, parfois même au sein d'un simple mouvement, entre 6, 8, 12 ou même 24 images par seconde. Les conditions de travail difficiles en termes de budget et temps de production ont forcé les animateurs à rechercher l'efficacité dans la représentation du mouvement, obtenir l'effet maximal avec le minimum de moyens en ayant recours à de nombreuses solutions astucieuses.

Le *genga*, le format commun à tous les studios

Pourtant, il existe des points communs dans la manière de travailler de tous les animateurs japonais. Quelle que soit la situation, les animateurs doivent fournir leur travail sous forme de *genga*, un format commun à toute l'industrie.

Le *genga* de chaque plan du dessin animé (environ 300 par épisode) comprend deux étapes. La première, l'*ichigen*, ou *layout*, correspond au crayonné du décor sur lequel sont mis en place les personnages

« LES ANIMATEURS DOIVENT FOURNIR LEUR TRAVAIL SOUS FORME DE GENGA, UN FORMAT COMMUN À TOUTE L'INDUSTRIE »

en un ou plusieurs dessins, selon le mouvement à décrire. Les personnages ne sont pas encore dessinés avec une grande précision, mais tous les éléments principaux sont déjà présents.

Une fois que cet *ichigen* a été vérifié par le réalisateur et le directeur d'animation qui l'annotent et le corrigent si nécessaire, l'animateur peut passer à la deuxième étape, le *nigen*. Il s'agit d'une phase plus technique qui consiste à dessiner de manière minutieuse chaque pose clé d'animation, en indiquant également les zones d'ombre et de lumière par un code de couleur bien défini. L'animation ne comporte pas encore forcément beaucoup de dessins, d'autres personnes se chargeront par la suite des images intermédiaires pour fluidifier le mouvement, suivant les indications fournies par l'animateur de *genga* lui-même.



Ce dernier est vraiment en position de contrôle total. Il dessine le décor, tous les personnages, gère les effets spéciaux (explosions, fumées...) et donne les indications de mouvements de caméra. Qui plus est, il travaille en général sur une séquence complète si bien qu'il pourrait presque être considéré comme le réalisateur de cette séquence à l'intérieur de l'œuvre globale. Ce système permet aux animateurs d'exprimer pleinement leur talent. Confiez une séquence complète à un animateur de génie, et vous êtes sûrs d'obtenir une véritable merveille. On parle souvent de *sakuga*, mais qu'est-ce que ça signifie ? Il s'agit d'un terme utilisé par les fans étrangers pour désigner des animations spectaculaires de grande qualité. Mais l'usage de ce mot découle d'une mauvaise interprétation du terme japonais. Au Japon, *sakuga* désigne tout simplement le processus de dessiner à la main une animation de manière traditionnelle, ni plus ni moins.

Les débuts poussifs des techniques numériques

Le *genga* est encore essentiellement dessiné à la main sur papier. Pour des raisons de budget et d'organisation structurelle, notamment l'interdépendance vitale entre les studios, les techniques numériques ont

du mal à s'imposer. Le Japon a du retard dans ce domaine alors que les autres pays, la France en particulier, ont adopté les tablettes graphiques depuis de nombreuses années déjà. Des expérimentations sont en cours mais le papier a encore de beaux jours devant lui.

Côté technique, il faut savoir qu'avant de se lancer sur le marché professionnel, les futurs animateurs japonais se forment souvent dans des écoles privées ou universités. Cependant, le niveau de ces formations est bien inférieur à celles qu'on peut trouver en France. La vraie formation commence dans les studios, par le bas, et directement au contact du terrain. Les écoles françaises n'enseignent malheureusement pas encore la manière d'animer à la japonaise, bien que quelques initiatives commencent à voir le jour. Pas d'inquiétude cependant, les bases du dessin et du mouvement sont tout à fait universelles. Une bonne formation

classique est le passeport qui devrait vous permettre de travailler n'importe où.

Un métier difficile

Le sujet pourrait faire l'objet d'un article à part entière. Les conditions de travail des animateurs au Japon sont très difficiles et obligent à dessiner très vite, au point de sacrifier la finesse au profit de l'efficacité, voire de la qualité. Chaque animateur est donc obligé de faire des choix afin de pouvoir vivre de son travail. Dessiner beaucoup de plans simples par jour sur des séries standard, ou ne faire que quelques plans très bien payés par mois ? En cette période d'abondance (plus de 250 séries et 70 films par an), tous les styles d'animateurs peuvent trouver leur place dans ce milieu, à condition qu'ils soient prêts à se donner à fond. L'espoir de meilleures conditions de travail est également en train de se concrétiser grâce à l'arrivée de nouveaux investisseurs étrangers désireux de se positionner dans le secteur. •

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur www.furansujinconnection.com, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.





CÉDRIC HÉROLE

UN ANIMATEUR FRANÇAIS AU JAPON

Halime Isayama Kodansha/«A IALK UN I I IAN» Production Committee. All Rights Reserved.

Cependant, s'investir de la sorte au Japon sur ce genre de projets très attendus par le public est éprouvant, impliquant souvent, de sacrifier ses vacances et ses week-ends pour l'amour de l'art... ou simplement pour gagner de quoi payer les factures. Mais après quelques années d'expérience il est tout à fait possible de bien s'en sortir, ce qui est le cas de Cédric. De plus, il combine son travail d'animation avec d'autres activités. Ainsi, il a désigné les monstres pour le jeu vidéo *Rara Maji*, travaillé sur la série *3D Carino Coni* et enseigne régulièrement l'animation dans une université tokyoïte (Joshibi University of Art and Design). Désormais, après quelques années à travailler en équipe sur des dessins animés pensés par d'autres, l'envie de dessiner pour soi se faisant de plus en plus pressante, il développe aussi ses propres projets. On a hâte d'en savoir plus ! ●



VOIX D'ÉTOILES 2017

LE FESTIVAL DES VOIX DU CINÉMA D'ANIMATION

[PAR **FANTIN BENEDETTI**]

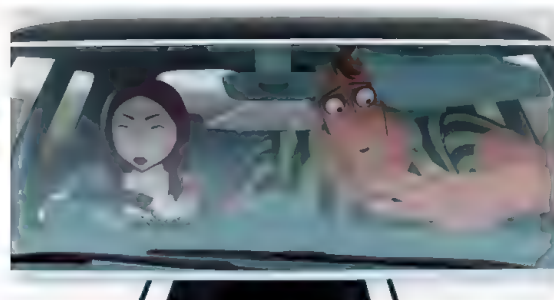
Du 25 au 29 octobre a eu lieu à Port Leucate la 12^e édition du festival Voix d'Étoiles, le seul en France à récompenser, en plus d'autres prix, les différents comédiens qui prêtent leur voix dans le cinéma d'animation. *AnimeLand* y était et a pris la température de l'événement.

Le festival, parrainé depuis sa création par Bibi Bergeron et soutenu depuis longtemps par Philippe Peythieu et Véronique Augereau – voix bien connues d'Homer et Marge Simpson –, a commencé par la projection du film *Un Conte peut en cacher un autre*. En plus de son casting très efficace, la version française se remarque notamment pour son adaptation effectuée par Laurence Crouzet, le film se devant de rimer presque tout du long de l'heure qu'il dure.

UN SAVOIR-FAIRE BIEN DE CHEZ NOUS

Le festival s'est poursuivi avec la projection de 22 films d'animation de toutes origines. À ce sujet, nous pouvons saluer la présence de quatre films japonais, à savoir *Lou et l'île aux sirènes*, *Hirune Hime - Rêves Éveillés*, *Dans un coin de ce monde* ainsi que la ressortie récente de *Belladonna*, par ailleurs premier film étranger à être diffusé en VOSTFR depuis le commencement du festival, ce dernier ne disposant pas de doublage français. Cependant, exception faite de celui-ci, nous pouvons regretter qu'aucun de ces films ne se trouve en sélection officielle. L'animation japonaise y étant pour l'instant, malheureusement, toujours absente, des prestations sont effectivement à féliciter, en particulier celle de Kaycie Chase sur Suzu dans le film *Dans un coin de ce monde*.

Par ailleurs, d'autres prix n'ayant pas directement trait au doublage ont été distribués, notamment celui du



court métrage de fin d'étude : avant chaque projection de film durant le festival, l'un de ces courts métrages était diffusé parmi une sélection venant des écoles ESMA, MOPA et Gobelins. Le public a voté pour son préféré au cours d'une soirée et le court métrage gagnant fut *Made In France*, réalisé par des étudiants de l'ESMA Toulouse.

UN FESTIVAL POUR TOUS

Un jury d'enfants de la région a également remis un prix récompensant la meilleure série d'animation à *Les Légendaires*, basée sur la bande dessinée adaptée. La diffusion de ces séries s'est déroulée cependant lors d'une journée avec un nombre d'invités très restreint, dans la mesure où seul Franck Marchal était sur place pour représenter la série *Kaeloo* dont il a composé la musique. En effet, l'année précédente, chaque série en lice avait au moins un comédien lors de sa projection, ce qui ne fut le cas pour aucune cette fois-ci.

Malgré tout, le panel d'invités présents fut assez volumineux. Si, par ailleurs, il n'y avait pas d'invités relatifs aux films japonais projetés, le reste fut assez éclectique : des invités ont effectivement fait leur apparition pour la première fois dans un festival ou une

Photo © Voix d'Étoiles 2017 - Port Leucate
Zombillénium © Maybe Movies / Gebeka Films



convention ayant trait au doublage, comme Shérine Seyad ou Marie-Noëlle Hébrant, venues de Belgique pour présenter le film local *Le Voyage de Ricky* diffusé en avant-première lors de l'événement. D'autres invités prestigieux avaient fait le déplacement, tel Emmanuel Curtil, qui a prêté sa voix dans trois films en projection dont deux en sélection officielle, à savoir *Zombillénium* et *Les As de la jungle*.

Si la présence d'autres personnalités tels Raphaël Mezrahi ou Philippe Candeloro était très... surprenante, ce dernier film a fait place à un invité de dernière minute, Richard Darbois, de plus en plus rare en métropole puisque habitant en Guadeloupe mais se trouvant dans la région à ce moment. Le comédien par ailleurs, malgré sa longue et grande carrière (il est la voix régulière de Harrison Ford, Danny Glover, Richard Gere ou Jeff Goldblum), a réalisé sa première création vocale pour *Les As de la jungle*. En effet, c'est le premier film d'animation français qu'il double, n'ayant officié que sur des films d'animation étrangers auparavant.

Gérard Hernandez, qui double Le Grand Schtroumpf depuis 1981 et encore fidèle au poste pour le film d'animation *Les Schtroumpfs et le Village perdu* sorti cette année, a reçu un prix d'honneur pour l'ensemble de sa carrière.

UNE SÉLECTION DE QUALITÉ

La cérémonie de clôture le 28 octobre a ainsi vu l'obtention des prix. Celui de la meilleure bande-son a été décerné à *Zombillénium* : que cela soit le casting français dirigé par Gilbert Levy et Claire Beaudoin, la musique composée par Mat Bastard et Éric Neveux ou les bruitages de Florian Fabre, l'ensemble du travail sonore a conquis le jury. Alexis

Ducord, le co-réalisateur de *Zombillénium*, était présent pour recevoir le prix.

La Voix d'Étoiles féminine de 2017 a été attribuée à Alice Pol pour le rôle de Cruz Ramirez dans *Cars 3*. Le jury a par ailleurs apprécié la sélection de films qui montraient des personnages féminins forts. La Voix d'Étoiles équivalente masculine a été décernée à Philippe Résimont pour son travail sur le loup, également narrateur d'*Un Conte peut en cacher un*

« Un festival éclectique faisant la part belle au cinéma d'animation sous toutes ses formes »

autre. Le comédien belge n'a pas pu être présent à la cérémonie mais a tenu à envoyer une vidéo.

Le festival s'est poursuivi encore le lendemain avec des expositions, notamment une très intéressante célébrant les 100 ans de l'animation japonaise (avec une diffusion des épisodes de *Pokémon*, étonnamment en version québécoise). Des ateliers étaient également en place pour les enfants, dont l'un spécialisé dans le doublage de la scène finale du film *Baby Boss*.

Avec toute cette effervescence et les films d'animation prévus en cette fin d'année, que cela soit *Coco*, *Ferdinand* ou *Fireworks*, nul doute que la prochaine édition du festival s'annonce aussi intéressante. •

Remerciement à Laurence Crouzet et à tout le staff du festival Voix d'Étoiles, en particulier à Véronique Dumon.

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection - subjective - des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'AnimeLand.

[Rubrique réalisée par **Maxime Bender**, **Pa Ming Chiu**, **Bruno de la Cruz** et **Joan Lainé**]



SEINEN

HAPPINESS

Auteur : Shūzō Ōshimi
Tomes au Japon : 6 (série en cours)
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Pika
Sortie : 17/01/2018
Prix : 7,75 €

Dès le début d'*Happiness*, Shūzō Ōshimi (*Les Fleurs du Mal*) s'accapare le lecteur et le scotch à son récit. Jetant son regard sur le mythe des vampires, il exhibe la fragilité de l'adolescence en pleine mutation. On n'ira pas - encore - jusqu'à faire la passerelle entre désir sexuel et dépendance à l'hémoglobine, mais l'auteur s'amuse avec talent de cette addiction : cases et formes déformées en période de manque, contours devenant flous, vision du personnage principal enivré. Un petit bonheur d'inventivité et de mise en page à croquer sans modération. B. D. L. C.

KING OF EDEN

Auteurs : Takashi Nagasaki, Lee Sangcheol
Tome au Japon : 3 (série en cours)
Éditeur VO : Haksan
Éditeur VF : Ki-oon
Sortie : 11/01/2018
Prix : 7,90 €

Reconnu pour avoir partagé la feuille avec Naoki Urasawa et Junji Ito, le scénariste Takashi Nagasaki s'allie cette fois-ci avec le Coreen Lee Sangcheol (aka Ignito) et son trait aride pour tenter le pari du mariage enquête policière et thriller horrifique. Une fois passées les nombreuses premières pages teintées d'une colorisation soignée et discrète, on met les pieds dans le plat de cette série froide au découpage minutieux qui mène le lecteur aux quatre coins du globe. Avec plusieurs références religieuses et une passion croissante pour le jeu de dupe, le titre semble parfaitement savoir où il va. À essayer. B. D. L. C.

SEINEN



SHŌNEN

MOI QUAND JE ME RÉINCARNE EN SLIME

Auteurs : Taiki Kawakami, Fuse
Tomes au Japon : 5 (série en cours)
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur : Kurokawa
Sortie : 09/11/2017
Prix : 7,65 €

Et si *Sword Art Online* était plus comique ? C'est peut-être de ce point de départ qu'est parti l'auteur, Fuse. Adaptée d'un roman à succès, cette œuvre nous emmène dans un monde magique. Le héros est un Slime, ou plutôt un humain réincarné en cet être informe et visqueux, un mob aux aspects ridicules et inoffensifs, à une exception près. Il a encore en tête tous les films de fantasy qu'il a vus et ses parties de RPG endiablées... Ces références sont d'ailleurs relativement nécessaires pour le lecteur afin d'apprécier à sa juste valeur ce *tensei* drôle et rafraîchissant. M. B.



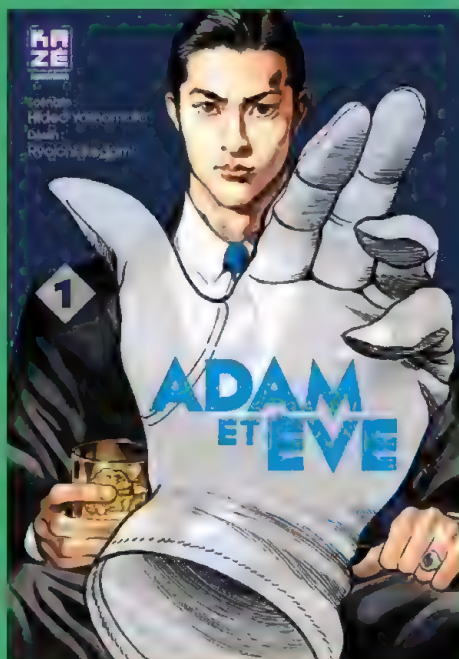
SEINEN

RAFNAS

Auteur : Yumiko Shirai
Tomes au Japon : 2 (série terminée)
Éditeur VO : Futabasha
Éditeur VF : Komikku
Sortie : 26/11/2017
Prix : 16 €

Rafnas nous plonge dans une planète dépourvue de gravité, contant la rencontre entre un originel non sensible à l'antigravité et la nouvelle vigie pouvant naviguer dans les courants rocheux. Alors qu'elle était en sécurité pendant près de 100 ans, un dangereux courant pèse sur l'humanité. Le trait de Yumiko Shirai est si singulier que son œuvre ressemble à une bande dessinée de S.F. venue d'un autre temps. Après *Cavale vers les étoiles* chez Casterman et *Rain Man* chez Panini, le genre revient de la meilleure des manières possibles sur le devant de la scène. Reste une édition décevante, gâchée par le sens de lecture français. J. L.





SEINEN

ADAM ET EVE

Auteurs : Hideo Yamamoto, Ryoichi Ikegami
Tomes au Japon : 2 au Japon (série terminée)
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur VF : Kaze
Sortie : 02/11/2017
Prix : 8,29 €

Deux tueurs invisibles s'introduisent dans une réunion entre sept yakuzas influents. *Adam et Eve* nous plonge dans un haletant huis-clos digne de *Le Procès* de Kafka. Les auteurs nous offrent une intrigue complexe et une atmosphère versant dans la surenchère, la série assume son aspect grotesque jusqu'à nous le temps de nous poser mille questions que les meurtres s'enchaînent... De plus, on est subjugué par l'esthétisme du titre : du réalisme à la mise en scène, tout s'avère maîtrisé à merveille. Cette collaboration entre Hideo Yamamoto et Ryoichi Ikegami est un gros coup de cœur. J. L.



SHÔJO

MAYME ANGEL

Auteure : Yumiko Igarashi
Tomes au Japon : 4 (série terminée)
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Isan Manga
Sortie : 12/2017
Prix : 29,90 €

Ressuscitée dans une délicieuse édition deluxe chez Isan Manga, la série *Mayme Angel* (1979-1981) se conclut avec la sortie de ce deuxième tome (au lieu de quatre dans sa première édition). Avec une Yumiko Igarashi biberonnée aux titres d'Osamu Tezuka, tout n'est que plaisir dans cette histoire d'amour qui sent bon le drame, la nostalgie et le travail bien fait. Si vous pensez à tort que l'histoire du manga ne peut vous surprendre, alors vous passerez à côté d'une œuvre forgée par l'une des premières femmes à s'imposer avec talent – et aplomb – dans le milieu du manga. Enfin, mention spéciale aux magnifiques illustrations couleur qui entament chaque volume. B. D. L. C.

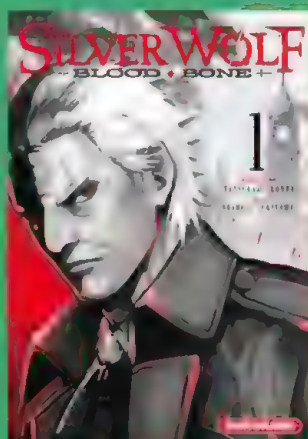


YAOI

COLOR RECIPE

Auteur : Harada
Tomes au Japon : 1 (série en cours)
Éditeur VO : Kadokawa
Éditeur VF : Taifu
Sortie : 26/11/2017
Prix : 8,99 €

Shokichi ne s'entend pas du tout avec Fukusuke tant les deux jeunes hommes ont une vision de la coiffure différente. L'un est perfectionniste tandis que l'autre pense aux relations avec les clients. Complémentaires malgré eux, les deux collègues vont se rapprocher lorsque Shokichi deviendra la cible d'un *stalker* pervers. *Boy's love* se déroulant dans un salon de coiffure, *Color Recipe* brille avant tout par la personnalité du trait de Harada et la puissance des expressions des personnages. Tantôt sensuelle, tantôt angoissante, la lecture de ce thriller érotique est incontournable pour tout amateur du genre. J. L.



SEINEN

SILVER WOLF, BLOOD, BONE

Auteurs : Shimeji Yukiya, Tatsukazu Konda
Tomes au Japon : 6 (série en cours)
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur : Kurokawa
Sortie : 11/01
Prix : 7,65 €

Dans une ville aux allures victoriennes, un serial killer fait rage. Il adore les os et déguste ceux de ses victimes sans en laisser un morceau. Démarre alors une traque haletante contre ce « masticateur », véritable monstre hédoniste mangeur d'humain. Le héros est un « vieux loup », un ancien chasseur de vampire à la retraite, accompagné d'une « bleue » et d'une curieuse jeune fille. Ce premier tome est introductif, met en place doucement l'intrigue et les personnages. Les enjeux sont clairs, l'histoire sans détour, elle nous emmène aussi bien dans des affrontements sanglants que dans une enquête énigmatique. M. B.



SEINEN

VENISE

Auteur : Jirô Taniguchi
Nb de tomes : 1 (série terminée)
Éditeur VF : Casterman
Sortie : 15/11/2017
Prix : 18 €

Réédition du luxueux livre de voyage publié par Louis Vuitton, *Venise* a tout d'un sublime carnet d'aquarelles. On y découvre la visite d'un Japonais semblant suivre les traces de son grand-père. Quelques éléments narratifs prennent forme sans réellement convaincre, tout est beaucoup trop

rythme des magnifiques peintures de Jirô Taniguchi. Maître du récit contemplatif, il prouve ici son talent à nous faire découvrir la ville et voguer dans ses moindres recoins par ses seuls dessins. Un régal pour les yeux venu d'un artiste qu'on regrette déjà. J. L.



SEINEN

MONSTER MUSUME ~ EVERYDAY LIFE WITH MONSTER GIRLS

Auteur : Okayado
Tomes au Japon : 13 (série en cours)
Éditeur VO : Tokuma Shoten
Éditeur : Ototo Manga
Sortie : 03/11/2017
Prix : 7,99 €

Ici, semi-monstres et humains se côtoient dans un univers japonais contemporain. Suite à une loi d'accord interspécies, de jeunes monstres vont devoir vivre parmi les hommes. Le héros de l'histoire est concerné, obligé de cohabiter avec une Lamia aux formes expressives et à la fougue inarrêtable. Très vite, elle sera rejointe par une harpie *moe* et une centauresse un peu *tsundere*. Quiproquos, avances provocantes et humour sont au programme de ce titre qui rappelle l'une des références du genre, *To Love Darkness*. M. B.

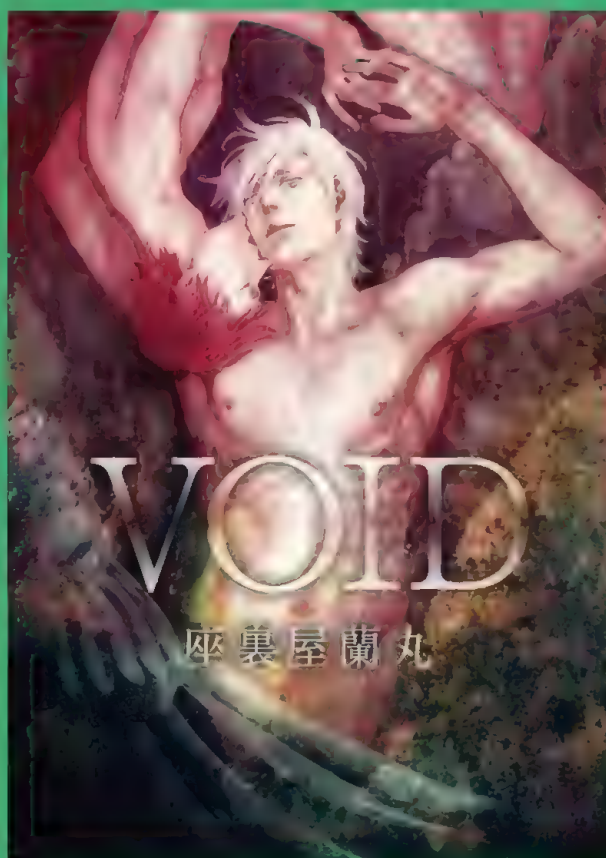


SHŌNEN

TANYA THE EVIL

Auteurs : Carlo Zen, Chika Tojo
Tomes au Japon : 8 (série en cours)
Éditeur VO : Kadokawa Shoten
Éditeur : Delcourt-Tonkam
Sortie : 01/11/2017
Prix : 7,99 €

Le *tensei* est en vogue en France, mais celui-ci a le mérite de nous propulser ailleurs que dans un univers de fantasy. Bien connu pour son adaptation animée, ce manga nous plonge en pleine guerre mondiale. Dans ce monde-là, la magie est quelque chose de normal, contrairement à la science. Le héros est un *salaryman* conformiste et pragmatique, qui se réincarne en jeune fille douée pour la magie. Évidemment, il/elle garde ses souvenirs de sa précédente vie et se retrouve engagée dans le conflit qui fait rage. Plutôt agréable à lire et bien fait, il permet de compléter le panel représentatif du genre. M. B.



YAOI

VOID

Auteur : Ranmaru Zariya
Tomes au Japon : 1 (série terminée)
Éditeur VO : Libre Shuppan
Éditeur VF : Taifu
Sortie : 23/11/2017
Prix : 11,90 €

Recevant pour son anniversaire un être humanoïde ayant les gènes de l'homme qui l'a trahi, Maki va se venger en lui faisant et faire rejaillir ses souvenirs. Œuvre de science-fiction nous faisant découvrir Ranmaru Zariya, *Void* est un *boy's love* torride, d'autant que Taifu le publie dans une magnifique édition non censurée. De quoi apprécier au mieux les corps dessinés par la mangaka, véritablement brillante dans l'exercice. Et si le sexe est omniprésent dans le récit, il faut également souligner l'époustouffant travail sur la psychologie des personnages. J. L.



YAOI

LA CAGE DE LA MANTE RELIGIEUSE

Auteur : Psyche Delico

Nb de tomes : 3 au Japon (série terminée)

Éditeur VO : Shodensha

Éditeur VF : IDP

Sortie : 13/11/2017

Prix : 7,95 €

Revenant dans la demeure familiale suite au décès de son père, Ikurô est confronté aux lourds secrets que cachait le défunt. Le plus important d'entre eux est l'existence de son grand frère,

Psyche Delico nous amène dans les oppressantes coulisses d'une famille de l'ère Showa. Captivant et envoûtant, ce récit est sublimé par le trait si sensuel de la *mangaka*. L'ambiance noire dans ce cadre traditionnel japonais est également pour beaucoup dans la qualité du titre, tout comme le traitement de la psychologie des personnages qui pousse à nous intéresser à eux. J. L.



SEINEN

LES ENFANTS DE L'ARAIGNÉE

Auteur : Mario Tamura

Tomes au Japon : 2 au Japon (série terminée), le tome français est un volume double.

Éditeur VO : Ohta Shuppan

Éditeur VF : Casterman

Sortie : 18/10/2017

Prix : 27 €

Un univers fascinant évoquant *Amer Beton*, une révolte de la jeunesse à la manière d'*Akira*, une sensualité digne d'*Utsuho*... Ce manga venu de nulle part fait son apparition. Dans cette dystopie post-apocalyptique, on suit un groupe de jeunes rebelles ne se laissant pas faire par la répression totalitaire. Porteur de liberté, le manga de Tamura est surtout une merveille esthétique de tout instant. Pris dans l'univers fascinant de l'auteur, on ne peut s'empêcher de le rythme est haletant. Et le pire est qu'à la fin, on en redemande. J. L.



SEINEN

TETSUMIN

Auteur : Keita Suguhara

Tomes au Japon :

3 (série terminée)

Éditeur VO : Futabasha

Éditeur VF : Komikku

Prix : 7,90 €

Il ne faut pas se fier au graphisme assez anonyme de ce *seinen*, qui ne rend pas honneur à l'histoire, ni aux premières pages de mise en place assez quelconques. On pense tout d'abord légitimement à un bête ersatz de *Terminator*. Mais étonnamment, on bascule rapidement dans des questions de transhumanisme façon *Blade Runner*/*Ghost in the Shell*, avant de finir dans des codes typiquement horribles. Un melting-pot qu'on pourrait croire indigeste mais qui fonctionne plutôt bien dans les faits. Keita Suguhara reste près

psychologie et réserve de bons cliffhangers de fin de chapitre. P. M. C.



SEINEN

CENTAURES

Auteurs : Ryo Sumiyoshi

Tomes au Japon : 2 (série en cours)

Éditeur VO : East Press

Éditeur VF : Glénat

Sortie : 17/01/2017

Prix : 7,60 €

Avant de profiter de cette histoire mêlant mythologie, action et science-fiction, il faut attendre la sortie de la deuxième partie de la saga. Laquelle les torsions musculaires jouent les esthètes. Les pages sont vivantes, tantôt pleines de fougue, tantôt songeuses, et accompagnent un récit intense et meurtri plutôt prometteur. Ryo Sumiyoshi, illustratrice reconnue de la saga *Monster Hunter*, part avec un bagage technique solide et des idées plein la tête pour mener une aventure à suivre de très près. Sans conteste l'un des titres forts de ce début d'année. B. D. L. C.

visuel non définitif

METTRE SA FAMILLE AU MANGA

UNE AFFAIRE PLUS SIMPLE QU'IL N'Y PARAÎT

[PAR MAXIME BENDER]

Nous connaissons tous l'adage « *quand on aime on ne compte pas* ». Et c'est en se cachant derrière cette phrase qu'on ne compte plus l'argent dépensé ou la place prise par notre passion. Mais lorsqu'on aime quelque chose, on a envie de le faire partager. Alors, pendant les fêtes, pourquoi ne pas essayer de convertir toute sa famille au manga¹ ?

Le manga, c'est plus de 15 millions d'exemplaires vendus chaque année dans l'Hexagone et un sur deux destiné à être offert². Malgré tout, il est encore rejeté par une partie de la population française. « *Ça se lit à l'envers* », « *c'est que du sexe et de la violence* » sont autant de ritournelles qu'un amateur peut entendre lorsqu'il souhaite partager ses lectures. Mais le manga peut toucher tout le monde, à chaque thématique son histoire ; rares sont les supports narratifs à se montrer aussi riches et variés. Alors le défi est de réussir à « bien conseiller » son entourage. Doit-on proposer ce qu'on aime ou bien suivre les goûts de la personne en face et trouver la petite aiguille dans la botte de foin qui assurera une bonne « première fois » ? Le mieux reste de s'adapter à son interlocuteur et voici les pistes pour essayer... •



MAMAN

Convaincre quelqu'un de lire du manga n'est jamais simple. Avancer quelques chiffres peut aider, plus d'un manga sur deux est acheté par une femme, mais souvent c'est avec des arguments plus personnels que ça « *matche* ». Avec sa mère, il faut essayer de jouer sur la corde sensible. Que dirait-elle d'une histoire touchante d'un père et de son fils qui apprennent à se connaître et à vivre ensemble à travers une passion commune ? *Père et fils* (Ki-oon) peut représenter un point d'entrée idéal. L'autre solution se trouve dans le *josei*, avec *Hotaru* (Kana) qui nous plonge dans le quotidien bien remué d'une trentenaire moderne. Avec ce titre, vous pourrez même la convertir aux *drama*.



PAPA

Souvent, lorsque vous harcelez quelqu'un pour le convertir au manga, on vous dit oui par principe, mais ça ne va pas plus loin. D'où l'intérêt de chercher et trouver l'histoire qui sied le plus à votre interlocuteur. Avec son père, il y a deux choix évidents. *Monster* (Kana), tout d'abord, est un thriller puissant, prenant et très bien écrit qui se déroule en Europe (il faut toujours penser à la localisation). L'autre est inévitablement *Les Gouttes de dieu* (Glénat), le manga sur le vin et l'œnologie. Sorti plus récemment, il peut être bon de tester *Museum* (Pika), un autre thriller, mais qui existe en grand format (2 tomes) et donc écrit très gros (pour ses yeux...).



LE GRAND FRÈRE SPORTIF

Lorsqu'on conseille un proche, il faut aussi savoir saisir sa passion. Donc si le grand frère est fan de sport, autant le pousser vers des mangas du genre, une réaction facile mais souvent efficace. Dans ce cadre, pour tous les sportifs et sportives, deux titres se trouvent en tête de liste : *Slam Dunk* (Kana), l'un des plus gros succès de l'histoire du manga au Japon où il est question de basket, de passion, de dépassement de soi et même de drague ; *Eyeshield 21* (Glénat) qui, même s'il emprunte les codes habituels du genre, reste graphiquement tellement plaisant qu'il est difficile de ne pas dévorer tous les tomes.

© D.R.



LA GRANDE SŒUR CONNAISSEUSE EN MANGA

Difficile de trouver un titre pour une lectrice aguerrie ? Tout d'abord, il faut la tester. La meilleure façon consiste à proposer *Psyren* (Kana). La réaction logique devrait être « j'ai déjà lu et j'adore ». Cette personne est donc une vraie connaisseuse. Maintenant, trois voies vont s'ouvrir : celle de l'amour du Japon avec *La Cantine de minuit* (Lézard Noir) et sa galerie de personnages tout droit sortie des quatre coins de Tokyo ; celle de *Fire Punch* (Kaze), qui cristallise tout ce qu'on aime et tout ce qu'on déteste dans le manga, mais avec un talent rare ; ou *Bakuman* (Kana), le plus meta de tous puisqu'il s'agit d'un manga qui parle de manga !

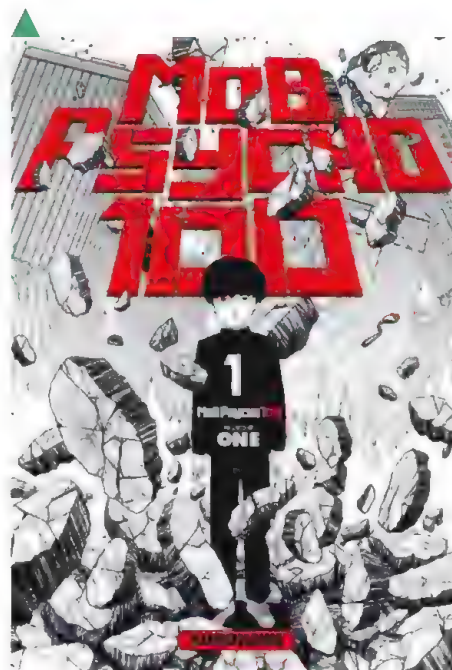


LA PETITE SŒUR SOUVENT BRUYANTE

Parfois, il faut aussi savoir « appâter sa proie ». Laisser proprement un manga traîner dans le salon, avoir un visuel clinquant sur son smartphone, ou lire quelque chose d'attrayant à côté de sa petite sœur, afin de la faire s'intéresser par elle-même. Encore aujourd'hui, *Card Captor Sakura* (Pika) pourra l'aider à sortir de son monde. Cette histoire de *magical girl* réalisée par CLAMP est universelle et a fait ses preuves sur le marché français. Un coup sûr qui pourrait convenir sans problème à des garçons également. La voie alternative serait de lui mettre entre les mains *A Silent Voice* (Ki-oon), un récit court (7 tomes) autour de la communication et des brimades scolaires au succès non négligeable.

LE PETIT FRÈRE JE-SAIS-TOUT

Conseiller, c'est aussi se renseigner et par conséquent savoir ce qui marche ou pas, ce qui est à la mode ou pas. Il ne faut donc pas hésiter à demander à sa cible de quoi elle a entendu parler. Pour le petit-frère je-sais-tout, comme il connaît déjà tout et qu'il est barbant, on peut lui confier une série très longue pour être tranquille un moment. *Détective Conan* (Kana) s'avère ludique pour un premier manga. Clair, facile à lire, il devrait le tenir longtemps en haleine. Deux solutions sombres et alternatives sont à tenter : *Death Note* (Kana) s'il n'est pas trop jeune ou le « quitte ou double » avec l'improbable *Mob Psycho 100* (Kurokawa), à la narration visuelle impeccable et au côté « bizarre » intrigant.



L'AMOUR DE TA VIE

Les passions rapprochent, c'est bien connu ; partager et échanger sur une lecture, c'est vraiment plaisant. On rêve donc de pouvoir dire « je t'aime » avec un manga. Mais cela peut d'abord se faire à travers des films ou séries animés. C'est parfois plus simple pour commencer. En premier lieu, on organise une soirée romantique en regardant *Your Name*. (@anime). Et puis quelques jours, plus tard, on laisse le manga du même nom sur le lit. C'est en trois tomes et ça représente un bon début (Pika). En revanche, attention à ne pas succomber à la tentation de faire lire « son manga favori ». Celui-ci n'est pas toujours adapté à une première lecture et peut malheureusement avoir un effet néfaste sur sa moitié.



LA COUSINE INTELLO

« *Le manga c'est pour les enfants* » est une autre phrase célèbre des détracteurs du genre. C'est vrai qu'on en compte beaucoup, au point qu'il existe une maison d'édition consacrée à la jeunesse : Nobi-Nobi. Il sera donc nécessaire de sortir des sentiers battus et de lui prouver le contraire. Tout d'abord, il faut intéresser l'interlocuteur, lui expliquer le système de catégorisation et de publication au Japon par exemple. Puis lui proposer un titre comme *Chiisakobe* (Léopard Noir) qui pourrait bien devenir son premier manga. De nombreuses fois primé, ce titre a ce qu'il faut pour dépasser les frontières des amateurs du genre. Il traite à la fois de la reconstruction intérieure et du sentiment d'abandon.

« *Très adulte !* »



TA FILLE/TON FILS

La plus grande hantise d'un parent lecteur de manga est terrible : « *Et si mon enfant n'aimait pas le manga ?* », ou pire : « *S'il n'aimait pas, juste par contradiction ?* ». Pas de panique, il suffit de le faire tomber dedans tout bébé ! Il existe évidemment beaucoup de produits dérivés pour les tout-petits... Plus sérieusement, le manga le plus intemporel et célèbre au monde est *Dragon Ball* (Glénat), l'original. Une histoire pas très compliquée à comprendre, où la quête initiatique est gérée à merveille. Il faudra juste lui expliquer qu'il n'est pas possible de faire des Kamehameha et de se comporter comme dans le manga avec les filles. Si l'enfant dévore les tomes trop vite, à ce moment-là, seul un pirate fera l'affaire ! (*One Piece*, Glénat).



LES GRANDS-PARENTS

Comme avec ses propres parents, la fibre larmoyante est à utiliser en priorité avec des proches plus âgés. Il pourrait être facile de lancer un « *mais mamie, tu ne veux pas me faire plaisir en lisant ça ?* », accompagné d'une technique de « *YeuxDeChiensBattusNoJutsu* » et c'est réglé ! Reste à trouver un bon manga. Pour ça, autant tabler sur des séries courtes et matures. Pour ne pas trop leur faire peur, un trait *old school* comme celui du maître Osamu Tezuka sera parfait. *L'Histoire des trois Adolf* (Tonkam) a cette touche historique qui finira de les convaincre. Il faut aussi y coupler quelque chose de plus léger, par exemple un *one-shot* sur les chats : *Sa Majesté le chat* (Doki-Doki) est tout en couleur et se lit très vite.



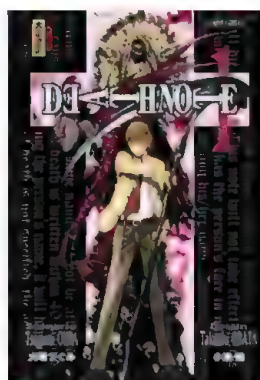
LES COUSINS BOBOS

Il est toujours de bon ton de lancer des critiques sur le manga. Et maintes et maintes fois, celles concernant le sexe et la violence reviendront, notamment venant d'une partie de la population qui « sait ». Alors face à des bien-pensants du genre, il ne faut pas les blâmer et encore moins se disputer avec eux : il faut simplement leur prouver qu'un manga peut avoir une autre image. Ainsi, pour qui aime prendre du bon temps, l'histoire et les discours politiques, autant faire un voyage en pleine renaissance italienne, avec *Cesare* (Ki-oon). Sinon pour les épater, le premier tome de *To your eternity* (Pika) est tellement surprenant qu'ils ne pourront en dire que du bien.



LE TONTON LUBRIQUE

Bien conseiller sa proie, c'est bien connaître ses goûts. Il faut toujours se renseigner sur son dernier film préféré, ou sur le genre de littérature dont il est fan. Il faut réussir à cerner les goûts de l'autre. Ainsi, pour l'oncle lubrique qui ne cache pas son penchant pour l'érotisme, il existe de très bonnes lectures. Du côté moderne et frais, *Nozokiana* (Kurokawa) dépeint une relation tendancieuse entre deux camarades de fac qui semblent avoir beaucoup d'attrait pour le voyeurisme. Plus classiques, les débuts de *Step up Love Story* (Pika) sont une sorte de guide de la sexualité qui a fait ses preuves. Plus « WTF », *Monster Musume* (Ototo) est une comédie sexy avec des monstres chez un humain.



LA BELLE-SŒUR GOTHIQUE

Parfois, convaincre quelqu'un de lire du manga n'est pas si compliqué. Il arrive que l'occasion ne se soit jamais présentée, ou que la personne que l'on a en face de soi n'ait jamais eu le coup de foudre pour une œuvre. C'est à ce moment-là qu'il faut sortir une pile avec de nombreux volumes ! Alors armons-nous de plusieurs propositions, il faut être paré et savoir varier ! Parmi les indispensables, *Vampire Knight* (Panini), un *shōjo* où vampires et humains cohabitent au sein d'un même établissement scolaire ; *Angel Sanctuary* (Tonkam), un classique de l'amour impossible ; ou même *Coq de combat* (Delcourt-Tonkam), si l'on aime les larmes et le sang... mais surtout le sang ! C'est aussi le moment où l'on ressort *Death Note*...



LE BEAU FRÈRE TRENTENAIRE EX-FAN DU CLUB DOROTHÉE

Il y a toujours ceux qui ont lu des mangas, mais qui n'ont plus le temps. Des cibles faciles : ils aiment déjà, mais ils ne le savent pas encore. Là aussi, on envoie du classique. Un bon vieux *Naruto* (Kana) fera toujours vibrer, l'imparable *GTO* (Pika) fera toujours rire. On peut faire jouer la fibre patriotique avec des mangas plus adultes et européens : *City Hall* (Ankama) a l'avantage d'être une série terminée, *Radiant* (Ankama) et *Dreamland* (Pika) sont tout aussi inévitables. Enfin, la solution de facilité reste *Dragon Ball Super* (Glénat).

LA TATA COOL

Lorsqu'on veut convertir au manga et offrir une lecture, il faut parfois savoir étonner. Encore plus avec la tata cool, celle qui nous conduisait en concert, ou qui nous a amenés dans un restaurant japonais pour la première fois. C'est une cible idéale ! *One Punch Man* (Kurokawa) est probablement le manga le plus simple, cool et étonnant à la fois. Aussi idiot soit-il, ce titre a quelque chose de parfait ! Pour elle, beaucoup d'autres choix existent ; on retiendra notamment *Dédale* (Doki-Doki), un diptyque vraiment « cool » là aussi, surtout si sa console de jeu est encore allumée de temps à autre... On peut éventuellement piocher dans la collection Kizuna de l'éditeur Ki-oon ou prendre une œuvre comme *Bride Stories* qui sera entraînante pour elle.



1. **Attention** : les catégories de cet article sont des stéréotypes créés de toutes pièces. Toute ressemblance avec une personne existante ou ayant existé serait fortuite. La plupart des conseils prodigués ont été testés hors laboratoire sur des sujets humains volontaires.
2. Chiffres SNE/GFK — 2016

**RADIANT 8
DISPONIBLE
SEUL OU EN
COFFRETS !**

TONY VALENTE

RADIANT

TOME 8

**DISPONIBLE EN LIBRAIRIE
ET SUR WWW.ANKAMA-SHOP.COM**



**INCLUS AU COFFRET :
LE GUIDE DE L'UNIVERS !**



BATMAN & JUSTICE LEAGUE

YAMETE BATMAN-SAN!

[PAR **PA MING CHIU**]

Les nombreuses adaptations de comics sur grand écran de ces dernières années ont donné l'occasion aux éditeurs de rebondir dessus pour sortir les versions papier originales. Si l'arrivée prochaine de *Justice League* en salle ne manque pas de générer la même opportunité, on a aussi la surprise d'en découvrir une version manga par Shiori Teshirogi, l'auteure de *Saint Seiya : The Lost Canvas*.



EN BREF

La recette n'est pas si mal adaptée mais manque cruellement de saveur. Côté dessin, on s'étonne aussi de quelques légèretés. Comme ce n'est que le premier volume, on évitera toutefois de trancher trop sévèrement et on attend de voir la suite.



Titre original :
Batman & Justice League
Auteur : Shiori Teshirogi

Prépublication : *Champion Red*

Nombre de tomes : 1 en France,
1 au Japon (en cours)

Éditeur VO : Akita Shoten

Éditeur VF : Kana

Genre : *shōnen*

Prix : 7,45 €

Le titre *Batman & Justice League* est sans équivoque. À l'instar du long métrage de Zack Snyder et Joss Whedon, Batman va servir d'élément catalyseur et réunir la Justice League. Ce premier tome se concentre donc essentiellement sur le chevalier noir, mais introduit aussi de nouveaux personnages qui vont apporter une touche asiatique à l'ensemble.

NANANA-NANI BATMAN !

On suit l'arrivée à Gotham City du jeune Rui Aramiya qui est venu chercher ses parents disparus. Ceux-ci sont mêlés à une sombre affaire qui va les mettre sur le chemin du Joker. Et donc, par extension, de Batman. Quelque peu désarçonné, ce dernier va se frotter à une multitude de clichés nippons : du surnaturel à la sauce *Final Fantasy*, un ninja et un mystérieux guerrier divin japonais (mais dont l'identité réelle semble assez évidente en fait...) qui aime jouer du katana. Si ce n'était pas signé d'une authentique auteure japonaise, on aurait envie de lever les yeux au ciel. Mais à bien y réfléchir, on en a un peu envie quand même.

DARK - MAIS PAS TROP - KNIGHT

Le manga est pourtant respectueux des Bat-codes, mais sans réelle prise de risques. Les enjeux restent classiques au possible, voire franchement gentils. Quant au folklore mystique déballé, on n'y croit jamais : trop premier degré et mal assorti à la mythologie de l'homme chauve-souris. Les rares autres écarts avec le matériau originel, comme un Superman avec une coupe de *bishōnen* et un peu trop amical avec Batman, ne sont pas non plus du meilleur goût. Globalement, il en résulte surtout une orientation trop *shōnen* pour un super-héros qui était plus propice à des conflits intérieurs et une approche *seinen*.

Il ne faut pas oublier que le personnage est sorti d'un certain marasme grâce à la vision très adulte de Frank Miller en 1986, puis avec les oniriques films de Tim



Burton dans les années 1990. Et même si l'on englobe le reste de la JLA, on reste loin de la puissance d'un *Kingdom Come* par exemple. Sans en espérer un ton aussi dur, le titre manque juste d'ambition sur le plan scénaristique. On est dans les clous, mais on baille d'ennui.

Graphiquement, on passe du meilleur au pire. Le design du Joker est assez raté d'ailleurs et n'a jamais le même nombre de dents.

Gageons toutefois qu'il s'agit du premier volume et qu'il faut laisser une chance à la série d'évoluer. Après tout, c'est dans l'ADN des comics de se révéler sur la longueur. Espérons que ce soit le cas ici aussi. •



SOUL GUARDIANS

L'EFFET PAPILLON

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

L'éditeur Komikku a peut-être mis la main sur l'un des titres les plus intéressants de cette fin d'année. Cette promesse, c'est *Soul Guardians*, un *seinen* imaginé par Icori Andô et qui revisite la douloureuse expérience du deuil. Quand il est possible.



EN BREF

Bien pensé et charmeur sur le plan artistique, *Soul Guardians* est un *seinen* qui démarre fort grâce à un mécanisme post-mortem à la fois malin et tortueux.



Titre original : *Butterfly Storage*

Nombre de tomes :
2 au Japon (en cours)

Éditeur VO : Tokuma Shoten

Éditeur VF : Komikku

Genre : *seinen*

Prix : 8,50 €

L'existence est-elle une vie rapide ou une mort lente ? La question peut nourrir de nombreux débats et la mangaka Icori Andô a décidé de l'élargir en plaçant un concept post-mortem plutôt malin dans *Soul Guardians*. À l'heure de la mort, un papillon s'échappe du corps du défunt, avec, dans ses ailes, l'ensemble des informations le concernant. Résultat, toutes ces données permettent de rematérialiser la personne au sein de cimetières nouvelle génération afin que ses proches puissent lui rendre visite. C'est pour protéger ces papillons qu'a été créée la brigade des Soul Guardians, la BAC des âmes en quelque sorte.

Si le Major traquait la cybercriminalité, le dénommé Ono, crâne balafre, se bat pour sauver l'histoire des défunts et leur droit au deuil. Le principe peut déstabiliser, et l'agent vit chaque perte de papillon comme un véritable déchirement, les larmes aux yeux. S'il met autant de cœur à l'ouvrage, c'est parce que sa sœur Senri a perdu la vie dans un tragique accident d'avion ayant décimé sa famille (Ono a survécu). Le papillon de la fillette a ensuite été dérobé. D'ordinaire, la durée de vie d'un papillon dans la nature est de 49 jours, et seule la brigade spéciale possède la technologie nécessaire pour conserver les âmes plus longtemps. Plus étrange, le corps de Senri ne s'est pas désagrégé comme à son habitude mais a conservé tout son éclat. Sauf que l'enveloppe corporelle de la fillette n'est plus qu'une coquille vide, lui conférant un état végétatif.

BUTTERFLY IN THE SHELL

C'est en 2011 que le public français a pu découvrir la mangaka Icori Andô. La fenêtre de tir a été brève car c'est dans les pages du collectif Akiba Manga que la dessinatrice s'est révélée, signant une histoire courte – *Et il créa les hommes* – dans le 7^e numéro du défunt magazine. Il aura fallu attendre 2015 pour recevoir un *one-shot* de l'artiste, *Snow Illusion*, déjà chez Komikku. Le registre était différent – le titre



se présentait comme un *josei* – mais on pouvait déjà admirer une vraie aisance dans le découpage et toute la portée universelle des réflexions couchées sur papier, l'histoire mêlant une fantasy mélancolique à l'utopie d'un amour possible. Outre l'évident bond graphique qui existe entre les deux titres, le changement le plus notable ici concerne tout simplement le format. Rodée aux joutes d'un tome unique, Icori Andô a développé un scénario assez malin pour construire une trame plus dense et ambitieuse, et *Soul Guardians* doit bientôt accoucher de son 3^e tome au Japon. Une première pour l'auteure. On ne sait pas quel sera le format au final, même si Komikku a habitué son lectorat à un catalogue de séries plutôt courtes.

© 2016 ICORI ANDO / Tokuma Shoten Co., Ltd

« Sur le plan de l'écriture, Icori Andô ouvre la porte au champ des possibles avec un concept qui peut être frénétique »

Le pain quotidien de *Soul Guardians* voit sa joyeuse brigade intervenir de façon plus ou moins musclée contre des dealers de l'âme : utilisation d'armes de poing non mortelles, clés de bras et arrestations sont au programme des chapitres. Dans ce registre-là, Icori Andô n'est pas la dessinatrice la plus impressionnante que l'on ait vue, mais elle s'en sort avec les honneurs, traitant avec grand soin les duels rapprochés. Sur son compte Twitter (@icori_a), elle dévoile d'ailleurs de nombreuses séquences du personnage d'Arai, une belle gaillarde d'1,92 m (telle Noi dans *Dorohedoro*) qui ne fait pas dans la dentelle et dont l'imposante morphologie représente un petit défi technique à chaque apparition. En parlant de technique, la *mangaka* est parfois déconcertante de facilité. La nonchalance de ses traits rappelle le glamour de Natsume Ono, et ses mains désarticulées draguent un aspect bestial du plus bel effet. L'aspect général, épuré, parfois simpliste, contribue grandement à l'ambivalence action/réflexion de l'œuvre.

CHASSE À L'ÂME

Le reste de la séduction de *Soul Guardians* se trouve inévitablement dans le charisme du personnage d'Ono, le chevalier de la vie. Difficile de rester insensible à l'amour qu'il porte à une sœur sans vie dont pieds et bras ballants, visage figé et regard vide sont les seules réponses qu'il reçoit. À l'instar de l'empathie que l'on pouvait avoir pour la relation Lellouch-Nunnaly (*Code Geass*), ce duo dégage en très peu de temps un malaise chez le lecteur, avec des séquences poignantes d'Ono récitant des poèmes à une carcasse qui ne saurait lui donner la réplique. Pourtant, Icori Andô ne verse jamais dans le pathos. Au contraire, elle décomplexe la situation avec de l'humour et en comptant sur les manies qu'elle donne à ses protagonistes. C'est frais, percutant et convaincant de perspicacité. Ces parties très « tranches de vie » sont l'un des terrains de jeu favoris de la *mangaka*, elle y est donc parfaitement à l'aise pour les harmoniser avec un fonds de commerce plus porté sur l'action et le fantastique.

Sur le plan de l'écriture, Icori Andô ouvre la porte au champ des possibles avec un concept qui peut-être frénétique : le deuil est-il plus facile avec le défunt en face de nous ? Si Ono ne peut soulager l'âme de sa sœur, l'euthanasie représente-t-elle une solution ? Ono n'agit-il pas pour lui et non pour le repos de sa sœur, condamnée à n'être au mieux qu'une mémoire en lieu sûr ? D'ailleurs, pourquoi le corps de Senri ne s'est-il pas désintégré ? On regrette un peu qu'Ono

retrouve assez vite la trace de l'homme qui a dérobé le papillon de sa sœur, mais il est évident qu'Icori Andô ne s'est pas limitée à une si simple équation dans son intrigue. On verra quel développement elle en tire, mais on trouve ici matière à marquer les esprits et nous empêcher de faire trop facilement le deuil de cette lecture. •





SOUS LE CIEL DE TOKYO

LES ÉCHOS LOINTAINS DE LA GUERRE

[PAR FLAVIUS]

Avec un ton étonnant, Seihô Takizawa propose une découverte d'aspects peu connus de la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique, en suivant un jeune pilote de chasse nippon affecté aux essais des appareils de l'aviation impériale. La tourmente s'approche, la gravité de la situation se lit en creux mais les protagonistes affectent de vivre normalement dans un affrontement qui les dépasse.



EN BREF

Une représentation efficace d'un aspect méconnu de la Seconde Guerre mondiale, menée avec sérieux par l'auteur.



Titre original : *Tôkyô Monogatari*

Auteurs : Seihô Takizawa

Nombre de tomes : 1 en France, 2 au Japon (série terminée)

Éditeur VO : Dai Nippon Kaiga

Éditeur VF : Delcourt/Tonkam

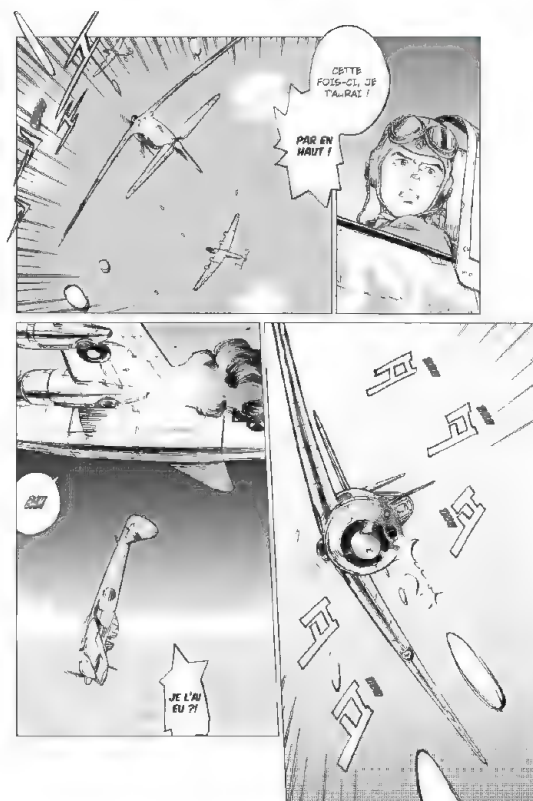
Genre : seinen

Prix : 7,99 €

L'histoire s'ouvre en 1943, Shirakawa est de retour à Tokyo après avoir combattu en Birmanie contre les alliés anglo-américains. Il retrouve son foyer et se voit affecté au travail de pilote d'essai. Après plusieurs années de guerre, il reprend une existence semi-civile, moins dangereuse mais dans laquelle il doit retrouver des repères. Il rejoint son épouse et tous deux vont tâcher de reconstruire un dialogue après cet éloignement forcé, recomposer leur existence de couple dans un contexte terrible. L'intrigue suit Shirakawa dans ses tâches quotidiennes, dans ses affectations aussi, que ce soit en Mandchourie ou à Hokkaido. Le récit, construit autour d'une succession de tableaux plutôt que dans une continuité fluide, donne à voir des focalisations sur des moments de vie. La trame générale y perd un peu en fluidité, d'autant que l'intrigue comporte quelques flashbacks. Néanmoins, ce procédé permet d'envisager la vie quotidienne des personnages dans une forme peut être plus réaliste, simplement parce que l'écoulement monotone du temps suit rarement des péripéties très exaltantes, même durant une guerre. Du coup, c'est sous cet angle des moments de vie très normaux que l'auteur a choisi d'aborder l'Histoire, humanisant au passage les protagonistes, loin des images caricaturales du Japonais fanatisé se jetant avec son appareil sur les navires américains. Pour autant, cet élément n'est pas passé sous silence, il est décrit avec subtilité, là encore avec un traitement très humain et complètement accroché aux personnages afin de saisir des expériences de vie et des expériences combattantes.

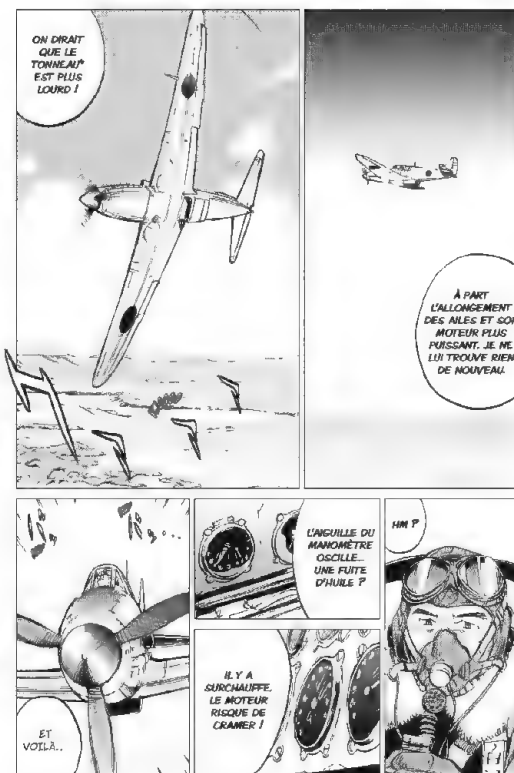
LE RESPECT DE L'HISTOIRE

La première chose qui frappe à la lecture de ce manga est incontestablement le travail minutieux de l'auteur dans la représentation des appareils de combat. Depuis 1992 et son *Japanese interceptors* 1945, Seihô Takizawa s'est fait une spécialité des histoires d'aviation et force est de constater qu'il possède une grande maîtrise



de ce sujet. Chaque avion est clairement identifié et l'auteur livre même des détails fascinants sur les spécificités de chacun, sur leurs améliorations suivant les évolutions techniques du temps. Les combats aériens sont rares, simplement parce que ce n'est pas vraiment le propos. L'auteur s'intéresse ici davantage à la fonction des pilotes d'essai, héros souvent un peu anonyme mais qui, par leur talent et leur audace, ont permis aux autres de voler avec un peu plus de sécurité dans leurs engins si précaires. C'est un manga érudit, fruit d'une passion évidente qui rejoint celle de Hayao Miyazaki, mise en scène

© Seihô Takizawa / FUTABASHA PUBLISHERS LTD.



*l'auteur : manœuvre de vol particulière qui consiste à faire une rotation de 360° autour de son axe de roue.

dans le fameux *Le Vent se lève*. Comme dans l'œuvre du maître de l'animation, Seihō Takizawa glisse des références à la littérature française, Balzac, mais aussi et surtout Antoine de Saint-Exupéry et en particulier *Vol de nuit*, ouvrage où se déploie la substance de l'enthousiasme des pionniers de l'aviation pour leur activité. Quiconque s'intéresse à l'histoire de l'aviation y trouvera donc un ouvrage de qualité, riche en détails.

LA VIE PENDANT LA GUERRE

L'œuvre, de par son biais analytique singulier, permet de découvrir une parcelle bien souvent méconnue sous nos latitudes, la vie quotidienne au Japon durant la Seconde Guerre mondiale. Dans le manga on découvre les privations, les pressions brutales de la police ainsi que l'embrigadement des civils dans le conflit, véritable formation d'une milice populaire qui devait permettre de rendre atroce la conquête militaire du Japon pour les Américains. Il est dès lors possible de mettre des visages humains sur ces faits historiques, cassant un peu cette image formatée d'un peuple à l'unisson dans l'exaltation guerrière. Avec un sens aiguisé de la caractérisation des personnages, l'auteur leur donne vie et suggère leurs tempéraments. Pour autant, les fanatismes sont aussi représentés, de même que la morgue de certains hauts gradés de l'armée, qui réfléchissent hors sol, ou plutôt hors des combats et pontifient sur le malheur de la troupe. Le ton général met donc plutôt en accusation le commandement militaire et ses responsabilités dans les horreurs commises, en particulier en ce qui concerne les attaques suicides.

Le traitement de la guerre reste globalement *soft*, sans trop incriminer la soldatesque et il serait bien entendu possible de dissenter des heures sur le bien-fondé de la démarche ; néanmoins, il convient de rappeler que les mémoires de ce conflit sont loin d'être totalement cicatrisées entre Japon et Chine, et cette œuvre apparaît comme un jalon supplémentaire dans un retour un peu plus apaisé sur les réalités belliqueuses du temps. La mise en évidence de l'arrière, des simples civils japonais, suit cette logique.

En parallèle de tout cela ressort l'essentiel : la passion de voler, de sillonner le ciel dans des machines fragiles et terribles afin d'en repousser toujours les limites. À la poursuite des forteresses volantes chromées des

« Un manga érudit, fruit d'une passion évidente qui rejoint celle de Hayao Miyazaki, mise en scène dans le fameux *Le Vent se lève* »

Américains, Shirakawa donne substance à la vieille aspiration intime de l'humanité, l'attrait pour le vol comme symbole de liberté absolu.

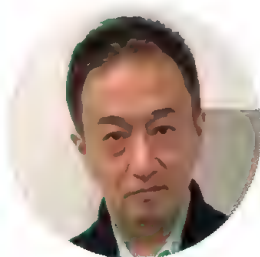
Sous le ciel de Tokyo est un manga assez subtil qui aborde des thématiques assez peu traitées dans la culture populaire. Le véritable plaisir que l'auteur prend dans la représentation des appareils de combat est très communicative et donne à l'ensemble un ton très plaisant. •

SEIHÔ TAKIZAWA

L'AMOUREUX DES AVIONS

[PROPOS RECUEILLIS PAR FLAVIUS ET M. CG]

En France, dans le cadre d'une tournée de dédicaces avec les éditions Paquet, c'est pourtant dans les locaux de Delcourt-Tonkam que nous avons pu rencontrer le *mangaka* Takizawa, dans une ambiance détendue, pour parler de récits de guerre, d'avions, mais surtout de relations humaines.



Seihô Takizawa

Une première et très naturelle question : d'où vous vient cette passion pour l'aviation ?

J'aimais l'aviation depuis que j'étais gamin, un peu comme tous les enfants de cet âge-là, mais c'est plus tard que j'ai commencé à aimer les films de guerre. Et surtout quand j'ai commencé à m'intéresser à la guerre, aux guerres historiques plus précisément... Finalement, j'ai préféré les histoires des pilotes aux soldats de l'armée de terre, qui agissent plus directement, envoyés au front.

Quel avion de cette époque a votre préférence et pourquoi ?

(Il rit) C'est une question difficile ! En fait, c'est souvent celui « du moment », celui que je dessine présentement, que je préfère. (Il montre l'avion sur

la couverture de son manga 103^e escadrille de chasse) Celui-là par exemple, c'est un avion à moteur Mercedes. Il est très bien conçu mais vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, le Japon n'avait plus les moyens de continuer à construire ce modèle.

Le pilote de chasse est un personnage plus que récurrent dans votre œuvre ; qu'est-ce qui vous séduit particulièrement dans ce type de figure héroïque ?

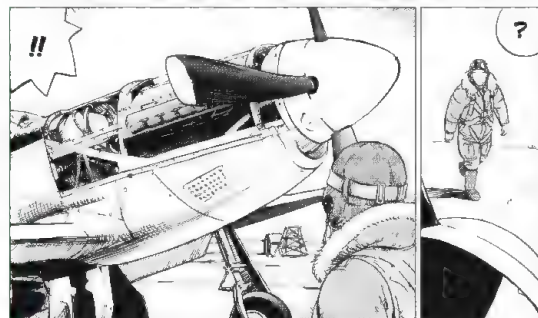
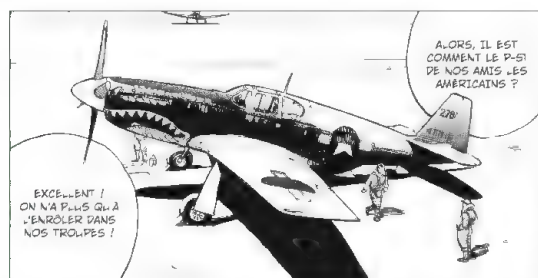
Il existe d'autres types de pilotes, mais ce qui m'intéresse avec le pilote de chasse, c'est qu'en combat, il est seul. Il se bat seul dans son appareil. Entre les combats, il réfléchit seul. On peut très bien concevoir des histoires à plusieurs, dans un avion beaucoup plus grand, mais c'est vraiment cet univers de l'homme seul qui m'intéresse.

Le Japon, comme la France, a un passé compliqué avec la Seconde Guerre mondiale. Comment concevez-vous votre travail par rapport à la mémoire de ce conflit ?

Quand j'étais enfant, j'entendais parler de la guerre de la bouche de mon père qui vivait à Tokyo à la fin du conflit, pendant lequel la ville a subi beaucoup de bombardements américains et c'est vrai qu'on parle des atrocités, des morts, des blessés, des dégâts matériels... C'est terrible. Je remarque cependant qu'il y a toujours des gens, quand ils parlent de leurs souvenirs de guerre, qui sont contents de les évoquer. La guerre, quand c'est possible, autant l'éviter, mais j'avais presque l'impression, parfois, que les gens en parlaient comme s'ils avaient vécu quelque chose d'« extraordinaire » – dans le sens « qui sort de l'ordinaire ». Dans mon travail, j'essaie de raconter ces récits de guerre en restant neutre.

Dans cette œuvre, vous vous attachez à dépeindre la vie quotidienne davantage que les combats : pour quelle raison ?

Quand on lit ou quand on regarde des récits de guerre, on retrouve souvent les héros qui se battent pour leur patrie. C'est très patriotique, mais finalement ce sont des gens normaux, comme nous, et ces pilotes qui ont combattu pendant la



guerre, ils étaient peut-être mariés, ils avaient peut-être des enfants. Ce sont des fonctionnaires de l'État, ils se soucient d'avoir un salaire. Tout ça, je l'ai rarement vu décrit dans les récits que je lisais, donc j'ai eu envie d'en parler dans mes propres mangas.

Vous vous intéressez beaucoup à la vie des personnages dans le conflit ; c'est un moyen pour vous d'humaniser ce passé difficile ?

C'est vrai ce que vous dites. Les amateurs de récits de guerre s'intéressent toujours aux combats, j'ai voulu montrer quelque chose de différent. Cela dit, avant de me mettre aux mangas sur l'aviation, j'aimais beaucoup les *shôjo* alors après avoir dessiné plein de combats aériens, j'ai voulu dessiner un homme avec une femme, ensemble.

De même que pour *Le Vent se lève* de Hayao Miyazaki, on peut remarquer dans votre ouvrage

« LES AMATEURS DE RÉCITS DE GUERRE S'INTÉRESSENT TOUJOURS AUX COMBATS, J'AI VOULU MONTRER QUELQUE CHOSE DE DIFFÉRENT »

des références à la littérature française, Balzac et surtout Saint-Exupéry ; ce sont des auteurs qui vous intéressent ?

Désolé, je n'ai jamais lu Balzac (il rit) ! Ah, si ! J'en ai lu un petit bout... mais bon, je ne peux pas dire que je suis un vrai lecteur de Balzac. L'épisode que j'ai mis est inspiré d'un fait réel, je l'ai lu dans un livre – il s'était passé quelque chose d'identique pendant la guerre, auprès d'une fille. *Vol de nuit* de Saint-Exupéry, je l'avais lu il y a longtemps et je voulais l'utiliser dans un de mes récits parce que c'est un pilote, c'est une histoire d'amour.

Qu'est-ce qui a motivé l'écriture de ce manga ?

Je m'étais lassé de faire tout le temps des combats aériens, donc j'ai voulu m'attaquer à quelque chose de différent. Quand je faisais ces mangas, j'étais beaucoup plus jeune et j'aimais bien l'action, ce qui était violent

(il rit). Certainement avec l'âge, je commence à m'intéresser davantage aux récits et aux relations entre les personnages qu'à l'action même.

Y a-t-il des auteurs qui ont influencé votre travail ?

(Il réfléchit) Je peux citer des auteurs japonais ? Pour écrire *Sous le ciel de Tokyo*, j'ai été sous l'influence d'une écrivain et dramaturge qui s'appelle Kuniko Mukôda. Je peux citer aussi Hitomi Yamaguchi – c'est un homme. Mais sinon, de manière générale, j'ai été très marqué par les œuvres d'Akira Kurosawa.

Partagez-vous les ennuis culinaires de votre héros avec l'Edo-miso ?

Je n'ai jamais eu de problème avec l'Edo-miso, mais j'entends parfois ce type d'histoires. Mais sinon, moi... je ne suis pas très difficile en termes de nourriture (il rit) !

Avez-vous des projets dont vous pouvez nous faire part ?

En ce moment je fais une série en prépublication qui s'appelle *Les Aventures de Maria Mantegazza*. Ça se passe en Europe entre les deux grandes guerres. Je prends plaisir à dessiner une femme pilote pour une fois. •

Remerciements à Solène Ubino, Delcourt-Tonkam, Takanori Uno pour son travail de traduction et bien entendu à Seihô Takizawa pour sa disponibilité et sa bienveillance





FRAU FAUST

LES LÉGENDES NE MEURENT JAMAIS

[PAR **Joan Lainé**]

Après nous avoir plongés dans l'imaginaire fantastique occidental avec *The Ancient Magus' Bride*, Kore Yamazaki revient sur le devant de la scène en revisitant un conte populaire allemand : celui de Faust. Autant dire que vu le talent de la *mangaka* pour raconter des histoires et créer des liens entre les personnages, on était impatient de voir ce qu'elle nous réservait.



EN BREF

Assurément prometteuse, *Frau Faust* est une série qui revisite un mythe populaire en le faisant briller par la force des liens entre les personnages et son univers enchanteur.



Titre original : *Frau Faust*

Auteur : Kore Yamazaki

Nb de tomes : 1 tome en France, 5 au Japon (série terminée)

Prépublication : *Itan*

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Pika

Genre : *jōsei*

Prix : 7,50 €

Au cours des siècles, les légendes traditionnelles connaissent de nombreuses réinterprétations, et celle de Faust n'échappe pas à la règle. Ainsi, de Goethe à Pratchett, de Delacroix à Murnau, le conte a mué dans les arts, se créant une iconographie qui colle à notre imaginaire. On a forcément entendu parler des aventures de ce savant ayant vendu son âme au diable... Et aujourd'hui, ce personnage-là, c'est Kore Yamazaki qui le façonne à sa sauce en construisant en conséquence une nouvelle mythologie autour de lui. Et elle nous propose de le découvrir à travers ce qu'elle fait de mieux : un manga nommé *Frau Faust*.

UNE NOUVELLE FAUST

Oui, *Frau Faust*, ou « madame Faust » en français. La première originalité du récit est que l'auteure a fait du savant une femme répondant au nom de Johanna. Prenant place après les aventures du conte, l'histoire suit la scientifique maudite à la recherche des parties du corps de Méphisto, le démon qui lui est lié. Tout au long du récit, on se questionne quant à la nature de la relation entre la femme et la créature diabolique. S'ils semblent opposés l'un à l'autre, une sorte de romance ambiguë, entre amour et haine, se laisse entrevoir. En s'interrogeant ainsi sur leur lien, on se laisse entraîner par une histoire qui lève peu à peu le voile dessus. En marge de sa romance, la Faust de Kore Yamazaki est également une femme maternelle. Elle nous est présentée comme une mère aimante, dévouée et surtout prête à se battre pour son enfant. On est bien loin du mythe originel.

En somme, Kore Yamazaki a totalement réécrit le personnage, jouant du mythe en lui attribuant de nouveaux enjeux. D'ailleurs la *mangaka* s'en amuse, notamment lorsque Johanna découvre qu'un livre a été écrit sur ses aventures. En le feuilletant, elle rigole et s'exclame : « *C'est un conte de fées qui finit par mêler réalité et fiction.* » De cette manière, on comprend que l'histoire de Faust telle qu'on la



connaît existe au sein de l'univers de l'œuvre et que, pour les personnages du manga comme pour les lecteurs, il s'agit d'une fiction. Le vrai personnage de Faust apparaît devant nos yeux, il s'agit de cette femme alchimiste. On plonge alors plus que jamais dans l'univers de l'auteure.

UN MONDE MAGIQUE

Comme dans l'œuvre de Goethe qui sert de base réelle à l'univers du manga, Faust est une alchimiste qui repousse les limites de la science. Outre même



la présence de Méphisto, démon qui a été scellé et dont la protagoniste cherche à réunir les parties de son corps, cela ouvre la voie à un monde fantastique où la magie se mêle aux recherches. On côtoie aussi bien un homunculus vivant dans un corps artificiel qu'une étrange maladie provenant des blés. Faust est à l'origine de tout ceci, son statut de savante folle est rappelé constamment aux yeux du lectorat. Mais elle est rendue attachante par le fait qu'elle agit pour le bien. Si elle dépasse toute éthique à tel point qu'elle en devient critiquable, ce n'est pas avec de mauvaises intentions. Et la voir travailler sans relâche pour rattraper les erreurs qu'elle s'est sentie obligée de commettre la rend profondément humaine et encore plus intéressante.

En plus de définir les personnages principaux, ce monde envoûtant fascine. On n'en attendait pas moins de la femme à l'origine du sublime *The Ancient Magus' Bride*. La magie n'est pas aussi présente que dans sa série phare, mais elle se fait sentir à travers le folklore du manga. De l'épée magique de Faust à un corps articulé, du démon en morceaux au petit être de la fiole... tout est présent pour nous plonger dans un univers enchanteur. La dessinatrice sait y faire, et son statut de véritable passionnée d'ésotérisme n'y est pas étranger. Elle nous transmet sa passion pour le surnaturel et l'occulte de la meilleure des manières possibles.

MARION, LA TOUCHE HUMAINE

Comme Chisé qui découvre la magie dans *The Ancient Magus' Bride*, ici c'est le personnage de Marion qui fait office d'étranger au monde fantastique. Il rencontre Johanna Faust en volant des livres, celle-ci le couvre

et lui demande son aide en échange. Trop pauvre pour aller à l'école, il suit l'alchimiste afin qu'elle devienne son professeur. De cette manière, il offre un regard naïf sur le monde magique et les mythes présentés, il a tout à apprendre. En quelque sorte, il est les yeux du lecteur, permettant de le guider plus facilement au sein des histoires de la série.

Au final, il se retrouve impliqué dans une affaire qui le dépasse. Il suit la protagoniste et s'attache de plus en plus à elle, mais il ne la connaît pas. Comme nous, il a tout à découvrir d'elle, il ne connaissait que le conte populaire de Faust. Ainsi, il se retrouve en cavale, pourchassé par le Vatican qui souhaite arrêter

« Kore Yamazaki a totalement réécrit le personnage, jouant du mythe en lui attribuant de nouveaux enjeux »

l'alchimiste dans ses méfaits et contrer son plan de rassembler le corps du démon Méphisto. On est donc pris dans une histoire complexe où l'éthique semble constituer la frontière entre la religion et les démons. De nombreuses questions se posent dans ce premier tome prometteur mais beaucoup trop court pour se forger un avis définitif (les 50 dernières pages étant consacrées à une très jolie histoire de la *mangaka* n'ayant aucun rapport avec *Frau Faust*). •



PORTRAIT DE TAKASHI NAGASAKI DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE

[PAR SÉBASTIEN KIMBERGT]

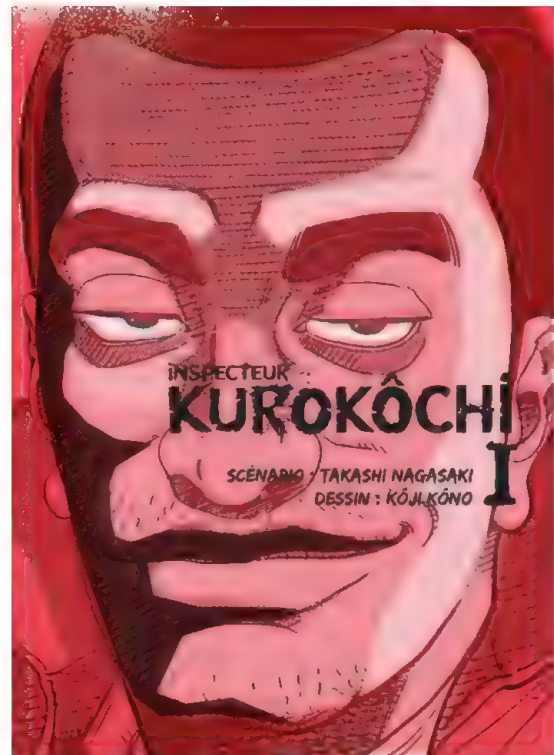
Désormais reconnu pour ses talents de scénariste, Takashi Nagasaki est très longtemps resté dans l'ombre des *mangaka* qu'il supervisait lorsqu'il était responsable éditorial dans des magazines *seinen* de Shōgakukan. La sortie en ce début d'année 2018 de *King of Eden*¹ chez Ki-oon nous donne l'occasion de dresser le portrait atypique de ce *hits maker* incontournable.



Né le 14 janvier 1956 à Sendai, Takashi Nagasaki fait ses débuts chez Shōgakukan en 1980 comme responsable éditorial auprès d'Osamu Tezuka sur *L'Arbre au soleil*. Loin d'être un privilège, travailler aux côtés de Tezuka avait pour objectif de bizuter les jeunes éditeurs afin de mesurer leur résistance, si l'on en croit la biographie du dieu du manga parue jadis chez Casterman. Visiblement taillé pour le rôle, on confie ensuite à Nagasaki d'autres pointures comme Shōtarō Ishinomori (*Hotel*), Takao Saitō (*Golgo 13*) et Sampei Shirato (*Kamui Gaiden* deuxième époque).

LES DEUX FONT LA PAIRE

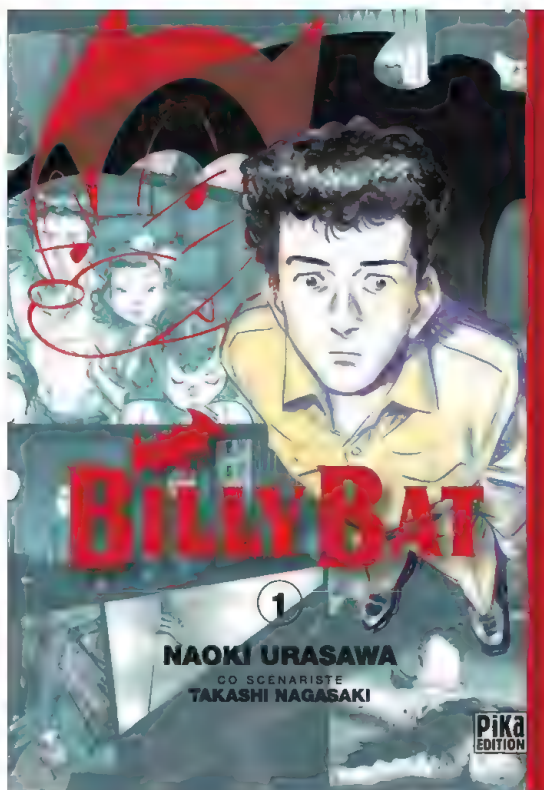
En 1983, Nagasaki fait la connaissance de Naoki Urasawa, de quatre ans son cadet, qu'il prend sous son aile et avec lequel il collabore de plus en plus étroitement au fil des ans. Dans *Big Comic Spirits*, ils enchaînent les séries viriles (action, policier, thriller) avec *Pineapple Army*, *Master Keaton* puis *MONSTER*. Nagasaki étant à l'origine de l'idée de délocaliser les intrigues à l'étranger. En face, dans *Big Comic Original*, Urasawa développe des mangas sportifs mettant en scène des héroïnes fortes. Là encore, sur une idée de Nagasaki. Ainsi naissent les cultissimes *Yawara!* et *Happy!* Pendant vingt ans, le duo travaille d'arrache-pied sur deux séries en parallèle sans défaillir, laissant toutefois à Urasawa les feux des projecteurs et les retombées du succès. Nagasaki prend ensuite du galon et devient producteur de *PLUTO*, co-scénariste de *BILLY BAT* et scénariste de *Master Keaton Re Master*, tandis que son poulain baisse sa productivité suite à des problèmes de santé et pour se consacrer à des projets annexes (cours de mangas, musique et émissions de télé). En 2015, Urasawa semble réaliser son premier récit sans son mentor avec *Mission en solo* (ça ne s'invente pas !) dans *Le Jour où ça bascule* des Humanoïdes Associés, puis récidive en ce moment même avec *Mujirushi*, développé pour le musée du Louvre et Futuropolis.



Pour l'heure, difficile toutefois de dire s'il s'agit d'une émancipation définitive ou simplement liée à ses projets francophones.

AGENT TROUBLE

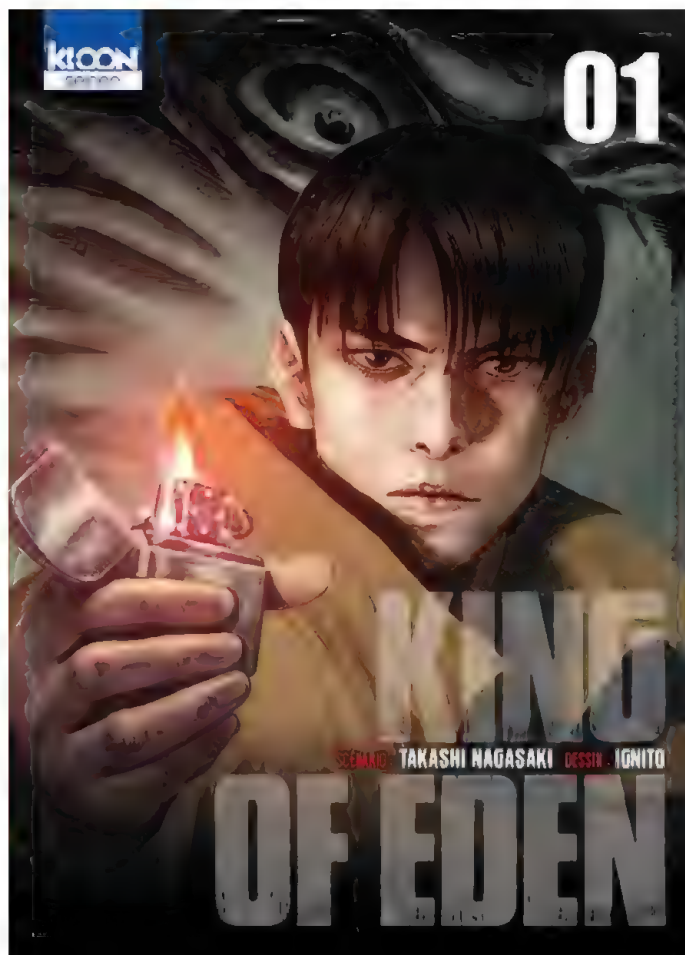
Mais revenons à Takashi Nagasaki. Il est promu rédacteur en chef du *Big Comic Spirits* en 1999 et le reste jusqu'en 2001, date à laquelle il devient indépendant. C'est à ce moment-là que son nom commence à être crédité en petit dans les œuvres d'Urasawa (dès le tome 7 de *20th Century Boys*) comme « collaborateur » et que le public prend progressivement conscience, au fil de ses interviews, du rôle majeur des *tantô* dans



le processus créatif des mangas. Depuis, il a travaillé sur près d'une dizaine de séries à différents degrés, du pitch de base au scénario complet, en passant par la simple trame narrative, dont l'exemple le plus récent est *ZIG*, dessiné par Tetsuya Saruwatari (*Free Fight*). On y retrouve – une nouvelle fois – un héros japonais qui évolue dans les zones de conflits armés, mais confronté, évidemment, à la menace terroriste. L'histoire pourrait s'arrêter là si le facétieux Nagasaki n'avait pas aussi écrit sous plusieurs pseudonymes, et que la rédaction de sa bibliographie ne prenait pas des allures de quêtes archéologiques semblables à celles menées par ses héros ! Actuellement, nous avons répertorié pas moins de six noms de plume, mais rien ne prouve que ce sont les seuls ni qu'il ne va pas en inventer d'autres dans le futur. Le plus ancien remonte aux années 1990. De 1992 à 1994, « Plandamura » a écrit *Handsome Woman*,

un récit d'action en cinq tomes dessiné par Yôji Kamata. C'est la seule référence de cette

décennie, au cours de laquelle Nagasaki a aussi été l'éditeur de Kazuhiko Fujita (sur *Ushio to Tora*) et Rumiko Takahashi (sur *Ranma ½*) dans les pages du *Weekly Shônen Sunday*. Adapté en *drama* et en film *live* en 2016, *Diaspolis* est incontestablement l'œuvre la plus populaire de l'auteur, publiée sous le pseudonyme de « Richard Woo ». Le même qu'il a utilisé pour *Inspecteur Kurokôchi*, au Japon. En France, Komikku a opté pour son véritable nom, tandis que Delcourt avait conservé « Garaku Toshusai » sur les couvertures de *Dossier A* mais éventé le « secret » dans les bonus de la série. Nagasaki collabore également avec des femmes, dont quatre fois avec Seimu Yoshizaki et deux avec Tomo Aoki (sous le nom de « Kuuron »). Ses derniers avatars connus sont « Big Wo » puis, enfin, « Edogawa



Keishi », en référence à Edgar Cayce, un mystique américain, sous lequel il a entre autres scénarisé deux épisodes de *Golgo 13* (en 2003 et 2015).

UN HOMME PLEIN DE RESSOURCES

Quitte à avoir plusieurs cordes à son arc, autant avoir plusieurs arcs ! Depuis 2010, Takashi Nagasaki officie également comme écrivain, avec quatre romans au compteur, dont un en plusieurs tomes. Du côté de la BD, il n'hésite pas non plus à s'associer avec

« La rédaction de sa bibliographie prend des allures de quêtes archéologiques semblables à celles menées par ses héros ! »

des dessinateurs coréens. La première fois, ce fut sur un projet nippon, *Purun Gil*, avec Kwon Kaya – *manhwaga* dont on a pu lire *La Lune et le Sabre* chez Soleil en 2005 ; et actuellement sur *King of Eden*, pour le magazine coréen *Chance Plus*, avec Sangcheol Lee. Dans ce thriller horrifique et oppressant, dont le début semble représenter la quintessence scénaristique de *Dossier A*, *Master Keaton* et *Billy Bat*, Nagasaki nous livre un récit prometteur dont on espère vivement une conclusion plus convaincante que certaines produites avec Urasawa. •

1. Voir p. 68

HAN HYE-YEON

ENTRE LES POILS ET LE DESSERT

[PROPOS RECUEILLIS PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

C'est dans un coquet hôtel de la capitale que nous avons pu rencontrer l'auteure de *Mon chat, ma cuisine et moi*, la coréenne Han. Derrière ce titre mignon et didactique présenté par Kana se cache une artiste résolument optimiste.



Han Hye-Yeon

Quel parcours avez-vous mené avant de devenir une auteure professionnelle ?

Je n'étais pas vraiment destinée à faire ce métier, même si j'adorais les univers des bandes dessinées. J'ai attendu la première année d'université pour intégrer un atelier de dessin et d'art. Par la suite, j'ai stoppé le dessin pour me consacrer à mes études, mais je m'y suis remise plus tard pour participer à un club de bande dessinée amateur et me lancer petit à petit.

Quels auteurs vous passionnent ?

J'apprécie beaucoup le travail de Sasaki Noriko (une mangaka inédite en France, auteure de *Dôbutsu no Oisha-san*, NDLR). Elle choisit souvent de traiter des métiers très particuliers, comme les vétérinaires, les infirmières... Elle bascule aussi d'un traitement hyper sérieux à quelque chose de plus léger, plus humoristique. J'aime beaucoup.



Étiez-vous déjà attirée par des histoires comme celle de *Mon chat, ma cuisine et moi* ?

Pas seulement. Par exemple, j'aime écrire des histoires du quotidien comme *Mon chat, ma cuisine et moi*, mais je suis aussi très intéressée par les récits d'horreur, les thrillers, les polars...

Justement, comme est née l'idée de *Mon chat, ma cuisine et moi* ? Les éditeurs sont-ils sensibles à ce type de projet ?

Évidemment, j'aime les chats et la cuisine (elle sourit). Je me suis demandé pourquoi ne pas mélanger ces deux thématiques. En Corée aussi les lecteurs apprécient les histoires traitant des chats, et les éditeurs sont réceptifs à ces démarches. Je dois également dire que j'ai été totalement libre de raconter ce que je voulais. Ça compte.

Vous avez une approche plutôt réaliste pour dessiner les chats. Quel défi cela représente-t-il ?

Oh, vous savez, j'ai dix chats à la maison, donc je les connais par cœur (elle rigole) ! Concernant la présentation, j'ai pensé qu'on aurait besoin d'espace, d'une mise en page apaisante pour vivre cette histoire de la vie quotidienne.

Dans quelle mesure l'histoire est-elle autobiographique ? Le naturel est tellement palpable que ça sent le vécu...

Bien sûr, on retrouve des choses qui sont issues de ma vie mais je me suis aussi inspirée des gens qui sont autour de moi, et d'amis qui ont des chats.

Sous son aspect un peu mignon, on retrouve une histoire qui démarre mal avec une jeune fille qui perd son emploi et qui, grâce à sa passion et l'amour des chats, va pouvoir repartir du bon pied.

Quoi qu'il arrive, il ne faut pas perdre l'amour que l'on a pour nos passions, nos loisirs. Quand on est désespéré, si l'on est entouré des choses qu'on aime, on peut retrouver l'espoir nécessaire pour repartir de l'avant.

Notre pays connaît un fort taux de chômage, et on a l'impression que cette histoire peut nous aider

à nous accrocher. Y a-t-il aussi ce problème-là en Corée ?

C'est vrai que la situation est très difficile pour nos jeunes, qui doivent enchaîner les CDD. Quand on perd un boulot, on peut penser que tout est fini, mais c'est faux, on peut toujours recommencer sa vie à n'importe quel moment.

Beaucoup d'auteurs français vivent en dessous du seuil de pauvreté. En est-il de même en Corée ?

C'est un problème délicat. Bien que la bande dessinée soit un art populaire, ça reste difficile. Si vous êtes célèbre, vous gagnez bien votre vie, mais la plupart des jeunes doivent avoir un travail alimentaire à côté pour tenir le coup.

En parlant de France, avez-vous pu jeter un œil à certains titres français ?

Oui, je connais évidemment Tintin ! Je crois que, plus généralement, vous faites des histoires trop sérieuses (elle rigole) !

Avez-vous un ou des engagements envers les animaux ? Êtes-vous végétarienne par exemple ?

Je ne suis pas membre d'une association, mais j'essaie de soutenir financièrement quand je le peux un site internet qui permet d'aider les chats errants ou abandonnés.

Travaillez-vous actuellement sur de nouveaux projets ?

Je réalise beaucoup d'histoires courtes en fait, traitant de sujets divers, et il n'est pas impossible que je les réunisse dans un seul livre. Je réfléchis actuellement à faire un *manhwa* traitant du décès animal : comment le vivre, comment s'en relever... Et je n'oublie pas mes envies de thriller. •

Remerciements appuyés à Stéphanie Nunez de Kana qui a tout mis en œuvre pour organiser cet entretien dans de parfaites conditions. Un grand merci à Han pour sa disponibilité, ainsi qu'à son interprète Zeebong Sohn

« QUAND ON EST
DÉSESPÉRÉ, SI L'ON
EST ENTOURÉ DES
CHOSSES QU'ON
AIME, ON PEUT
RETROUVER
L'ESPOIR POUR
REPARTIR DE
L'AVANT »



PASSE L'ANNÉE
2018
AVEC TON JEU
VIDÉO PRÉFÉRÉ !

4D4
EDITIONS



OVERWATCH



PÈRE FOUETTARD CORPORATION ON VOUS SOUHAITE UN MAUVAIS NOËL

[PAR Joan Lainé]

Après nous avoir fait découvrir Hikaru Nakamura avec *Les Vacances de Jésus et Bouddha*, les éditions Kurokawa poursuivent leur ambition de mettre leur auteure en avant, en publiant son tout nouveau manga : *Père Fouettard Corporation*. Cette œuvre de Noël promet de marquer les esprits des enfants sages comme des vilains moutards que nous sommes par son humour loufoque.



EN BREF

De par sa facilité à revisiter le mythe du Père Fouettard avec humour, le nouveau manga de Hikaru Nakamura est un incontournable de cette période de fêtes.



Titre original :
Black Night Parade

Auteur : Hikaru Nakamura

Nombre de tomes : 1 en France, 2 au Japon (série en cours)

Prépublication :
Tonari no Young Jump

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Kurokawa

Genre : seinen

Prix : 7,65 €

Miharu est un étudiant raté qui travaille depuis plus de trois ans dans un *conbini*. Alors qu'il se prépare à passer son réveillon de Noël à la boutique avec son collègue, ce dernier sèche le boulot pour aller rejoindre sa copine. Déprimé, il commet un méfait en volant un gâteau périmé qu'il était censé jeter. Il n'en faudra pas plus pour qu'il tape dans l'œil du Père Fouettard venu faire des remontrances aux vilains garnements. Gobé par sa hotte, il se réveille à l'atelier du Père Noël et se voit proposer le contrat en or (un CDI, nourri, logé et surtout grassement payé) dont il n'osait même plus rêver. Problème : il est un peu prisonnier au pôle Nord et devra accomplir des tâches pas toujours morales.

LA MAGIE DE NOËL

Après nous avoir fait rire grâce à la sainte colocation entre Jésus et Bouddha, Hikaru Nakamura s'attaque à une nouvelle figure emblématique en la personne du Père Noël. Enfin, plus exactement, à la face sombre du mythe, puisque c'est ici Knecht (alias le Père Fouettard) qui a repris les rênes de l'entreprise. Le manga nous plonge ainsi dans le monde du travail, en pleine préparation pour la fameuse fête. Dès le début de la série, l'auteure démystifie le folklore en nous présentant le monde de Noël comme celui d'une entreprise et plus on avance dans le manga, plus elle s'amuse à modifier notre perception de la magie. Ici, les jouets sont fabriqués en dérobant les plans à des sociétés, les enfants pas sages sont sous surveillance satellite et il existe même des appareils capables de mesurer le degré de déception des garnements afin de ne pas leur offrir plus qu'ils ne le méritent. Au milieu de ce conte désenchanté, on trouve Miharu. Lui aussi est désabusé et sa vie un échec. Avant de se faire engager, il ne croyait même plus en l'esprit de Noël, quand bien même cette fête lui tient à cœur. Avec *Père Fouettard Corporation*, c'est une rencontre entre



deux univers qui ont perdu leur magie que dépeint la *mangaka* ; et ensemble, peut-être qu'ils brilleront à nouveau un jour ?

Qu'on ne s'y trompe pas, si le manga tourne en dérision la magie de Noël avec des personnages hauts en couleur et des gags loufoques (parfois même carrément tordus), il dépeint la fête avec une certaine tendresse à son égard. Dans un monde où croire au Père Noël à 22 ans devrait être une norme, on sent tout l'amour de l'auteure pour l'univers qu'elle représente. À l'instar d'une Kore Yamazaki avec

The Ancient Magus Bride et *Frau Faust*, elle exprime sa passion pour les mythes et légendes à travers ses dessins. Quand bien même le fond se révèle différent (les deux auteures ont leur propre personnalité artistique), la fascination reste la même. De ce fait, l'envie de nous transmettre l'amour pour la fête de Noël se ressent dans le manga. Assurément, *Père Fouettard Corporation* est une série qu'il fait bon lire en cette période de festivités.

PRÊTESSE DE L'HUMOUR

On trouve donc de la bienveillance dans le manga de Hikaru Nakamura. Néanmoins, elle y ajoute ses ingrédients bien à elle : un humour qui fait souvent mouche et des personnages déjantés. Ceux qui ont lu *Les Vacances de Jésus et Bouddha* ou encore le malheureusement inédit en français *Arakawa under the Bridge* savent à quel point elle maîtrise la recette à la perfection. *Père Fouettard Corporation* ne se base pas

forcément sur le gag à tout-va mais instaure une ambiance qui prête à sourire au moindre sketch. Alternant les passages sérieux et les notes d'humour, on n'en devient que plus sensible à ce que propose la mangaka. La première chose qui marque



« La prêtresse du manga humoristique fait son retour en librairie, plus en forme que jamais »

dans l'œuvre est liée aux personnages qui prennent à contresens ce que l'on attend d'eux. Par exemple, elle fait du mignon Père Bonnet un type odieux, vulgaire et violent qui aime se servir des autres.

On ne rentrera pas dans les détails ni parlera d'autres personnages plus importants pour ne pas

gâcher la surprise, mais le travail d'écriture de ces héros absurdes est tout simplement génial. Seconde particularité marquante du manga, l'imagination de l'auteure pour dessiner des situations toujours plus grotesques. Elle revisite le mythe du Père Noël en y ajoutant un ton farfelu dont elle a le secret. C'est là que le bât blesse, car si la mangaka se montre plus inventive que jamais, l'adaptation française n'est pas toujours à la hauteur. Vestiges du *Club Dorothée*, on trouve de nombreuses francisations (chacun est juge, dirons-nous) et surtout un « parler jeune » clairement dépassé. Les expressions répétées qui ne sont plus couramment utilisées et les termes lourds dénotent une volonté d'en faire des caisses dans l'adaptation ; dommage car le manga est suffisamment drôle pour ne pas avoir besoin de forcer le trait. Heureusement, malgré cet aspect frustrant, la lecture ne s'en voit pas gâchée pour autant. Pour finir, si on se disait que le dessin n'est pas très important en commençant *Les Vacances de Jésus et Bouddha* tant le but de l'œuvre reste de faire rire, on ne peut qu'être enchanté de voir que la dessinatrice a considérablement amélioré son coup de crayon. Définitivement, la prêtresse du manga humoristique fait son retour en librairie, plus en forme que jamais. *Père Fouettard Corporation* s'impose dès ses débuts comme une lecture incontournable de Noël. •





CARD CAPTOR SAKURA CLEAR CARD ARC

LIBÉRÉE, DÉLIVRÉE...

[PAR **Maxime BENDER**]

Après avoir bercé des milliers de fans à travers le monde lors de ses épopées, la petite écolière est aujourd'hui devenue collégienne et revient pour de nouvelles aventures. Prête à se confronter encore une fois à l'univers de Clow ? C'est avec ses cartes, ses pouvoirs et ses amis que l'une des plus célèbres *magical girls* signe son retour quinze ans après !



EN BREF

Une impression que l'univers de Sakura ne s'est jamais vraiment envolé s'empare du lecteur à la découverte de ce premier tome. Quinze ans plus tard, les CLAMP sont de retour avec *Sakura* dont la recette est toujours aussi efficace.



Titre original : Card Captor Sakura - Clear Card Hen

Auteur : CLAMP

Prépublication : Nakayoshi

Nombre de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série en cours)

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur : Pika

Genre : shōjo

Sortie : 15 novembre 2017

Prix : 6,95 €

C'est bien évidemment sous les cerisiers en fleurs que Sakura entame ses nouvelles aventures ! *Card Captor Sakura* est l'un des monuments du shōjo qui a marqué la France à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Tout d'abord, il l'a été grâce au succès de la publication des 12 tomes du manga de CLAMP. Mais surtout, c'est par l'exposition médiatique de la série animée sur une chaîne comme M6, à une époque où les œuvres japonaises étaient encore décriées à la télévision française, que l'Hexagone a adopté la jeune fille. Le manga a quant à lui gagné ses lettres de noblesse à travers les critiques dithyrambiques ou grâce à des récompenses comme le Seiun (destiné aux meilleurs livres de S.F. japonaise, il figure au palmarès, au côté de titres comme *Lamu*, *Nausicaa*, *Planètes*, *20th Century Boys* ou *Appleseed*). La chasseuse bénéficie ainsi d'une notoriété rare, et voir arriver la suite de cette série ne peut être qu'une excellente nouvelle.

Sakura, c'est l'histoire d'une très jeune fille dans un Japon contemporain qui doit partir à la recherche des cartes de Clow qu'elle a malencontreusement laissées s'échapper. Ces « Clow Cards » sont des artefacts renfermant de puissants esprits, comme Windy pour le vent, ou Freeze pour la glace. Ainsi, avec l'aide du mignon et gourmand Kerberos (Kélo pour les intimes) et de tous ses amis, elle arrive, à travers de nombreuses épreuves, à faire sien ce mystérieux tarot. La chasseuse devient gardienne et la vie reprend son cours, au grand dam de sa BFF Tomoyo qui ne peut plus la filmer en pleine action !

LA MAGIE EST DE RETOUR COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT

Clear Card Arc est donc une suite, ou plutôt LA suite. On se retrouve ici trois ans après le début de la première histoire, Sakura et ses amis rentrent en 5^e et, bonne nouvelle, Shaolan est lui aussi de retour à Tomoeda. À première vue, personne n'a



Card Captor Sakura © 2015 CLAMP
• ShioatsuTsutachi CO. LTD. / Kodansha Ltd

vraiment changé : Yamazaki a encore le mensonge facile, Chiharu reste un cordon-bleu et Meilin Li n'apparaît toujours pas dans le manga. C'est avec plaisir que l'on rejoint à nouveau tout ce petit monde comme si de rien n'était, à part que les années et les épreuves rencontrées leur ont donné une once de maturité supplémentaire. Les ingrédients du succès se retrouvent évidemment dans ce premier tome où les relations sont un peu plus complexes, notamment avec la recrudescence de personnages désormais imposés (avec Eriol, Yukito/Yue, Shaolan, etc., il y a de quoi tisser encore de nombreux liens). Dans

Card Captor Sakura © 2015 CLAMP • ShioatsuTsutachi CO., LTD. / Kodansha Ltd.



Card Captor Sakura © 2015 CLAMP
• Shogakukan Tsutsumi CO. LTD / Kodansha Ltd

Clear Card Arc, l'histoire nous emmène alors vers de nouvelles cartes, avec un nouveau sceptre que Sakura devra utiliser et manipuler avec précaution ! Ce premier volume reste toutefois assez introductif ; il permet de reprendre doucement ses marques avec cet univers, comme si le temps avait été compressé.

LE NÉOPHYTE RISQUE DE SE PERDRE

Cependant, difficile de se dire qu'un néophyte de l'environnement CLAMP/Sakura puisse démarrer *Clear Card Arc* sans connaître *Card Captor Sakura*. Le concept n'est pas forcément détaillé et pour celles et ceux qui ont quitté la série il y a quinze ans, il ne faut pas oublier de lire les quelques pages explicatives en introduction du premier chapitre pour se remémorer correctement l'histoire précédente. Les doubles entités des uns et des autres, le rôle de chacun, etc., les événements sont récapitulés, mais sans grand détail. Il est alors recommandé de faire un tour du côté de la première édition du manga (en attendant une nouvelle, toujours en cours de réalisation, mais non datée chez l'éditeur) ou de se replonger dans l'*anime*.

Le travail des CLAMP est en revanche toujours aussi bon, que ça soit sur leur « CLAMP universe »¹ ou exclusivement sur Sakura. Il reste intéressant d'aller voir comment elles réussissent à faire s'entrecroiser *Tsubasa Reservoir Chronicle*, *Sakura* ou *xxxHolic* et de magnifiquement accorder graphiquement et narrativement leurs différentes histoires. Tout est là, comme une chorégraphie minutieusement répétée, chaque pas de Sakura, chaque phrase de



Tomoyo, chaque regard louche de Kélo ou air perdu de Shaolan colle parfaitement à ce qu'on attend du manga de la chasseuse de cartes. À titre d'exemple, les vannes de Kélo sont toujours aussi drôles (et son accent d'Osaka bien retranscrit en accent du Sud à la faveur d'une très bonne traduction générale de Fédoua Lamodière), la petite partie cuisine est présente (dans le tome 1, un cheesecake sans cuisson, à tester !) et chaque élément du succès de la licence est mis en place de façon vraiment fluide.

Ainsi, les fans de Sakura ne peuvent que se jeter sur cette suite. Ceux qui avaient un peu oublié la jeune

« La chasseuse de cartes bénéficie d'une notoriété rare, et voir arriver la suite de cette série ne peut être qu'une excellente nouvelle »

filles vont quant à eux avoir la possibilité de mettre le nez dessus avec quelques années de plus. Car si la *magical girl* n'a grandi que de trois ans, le premier lecteur, lui, a pris au moins une quinzaine d'années. Le regard aura donc manifestement changé et sera piqué de notions qu'on ne percevait peut-être pas forcément à sa première lecture. Voilà donc l'occasion de tout reprendre. •

1. Multidimension dans laquelle les mêmes personnages interagissent. Dans des séries autonomes, un lien existe entre chacune d'elles et pour différents publics. Par exemple, Shaolan est plus âgé et aussi le héros dans *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Il y croise d'ailleurs fréquemment la sorcière de *xxxHolic*.



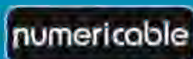
INÉDIT VF

TORIKO

DU LUNDI AU VENDREDI - 13H

GAME ONE®

SÉRIES - MANGAS - GAMING - ACTU



© Mitsutoshi Shimabukuro/Shueisha, Toei Animation

東京物語 ⑦

6

SI VOUS ÊTES LE PREMIER À AVANCER QUAND LE FEU PASSE AU VERT, VOUS VOUS SENTIREZ COMME UN GÉNÉRAL QUI DIRIGE UNE GRANDE TROUPE.

SI NOUS ALLIONS À SHIBUYA DÉGUISÉS LE JOUR D'HALLOWEEN, NOUS SERIONS JUSTE COMME TOUT LE MONDE...

LES POLICIERS SONT PLACÉS AUTOUR DU CARREFOUR, QUAND IL Y A DES ÉVÉNEMENTS OU DES MATCHS DE FOOT INTERNATIONAL. LE POLICIER QUI A PARLÉ AVEC UN MICRO FAÇON DJ EST DEVENU CÉLÈBRE COMME "POLICIER DJ."

VOICI DES JEUNES QUI FONT UNE RAP BATTLE. PARFOIS CELA NE RESSEMBLE QU'À UNE QUERELLE. MAIS LE RAP EST UN MOYEN D'EXPRESSION QUAND ON NE TROUVE PAS LES MOTS.

QUELQU'UN QUI PENSE QUE LES JAPONAIS SONT DISCRETS SERAIT SURPRIS EN VOYANT SHIBUYA LE JOUR D'HALLOWEEN. CERTES, LES JEUNES SONT HABILLÉS D'UNE MANIÈRE EXCENTRIQUE MAIS CELA VIENT AUSSI DE L'ENVIE DE SE DISTINGUER. Surtout le monde le fait, ça n'aurait rien d'original.

QUELQU'UN QUI PENSE
QUE LES JAPONAIS SONT
DISCRETS SERAIT SURPRIS
EN VOYANT SHEIYA LE JOUR
D'HALLOWEEN. CERTES, LES
JEUNES SONT HASTILÉS D'UNE
MANIÈRE EXCENTRIQUE MAIS
CELA VIENT AUSSI DE L'ENVIE
DE SE DISTINGUER. SÛTOUT
LE MONDE LE FAISANT, CELA
NAURAIT RIEN D'ORIGINAL.



LES CHATS DU LOUVRE

QU'EST-CE QUE L'ART, TAIYO MATSUMOTO ?

[PAR] **Joan Lainé**

Ayant marqué les esprits en décrivant le quotidien d'enfants orphelins grâce au sublime *Sunny* (disponible chez Kana), Taiyo Matsumoto fait son grand retour en librairie avec *Les Chats du Louvre*. À cette occasion, on vous en dévoile davantage sur sa collaboration avec le fameux musée et les éditions Futuropolis.



EN BREF

Taiyo Matsumoto est de retour en librairie, ce qui constitue un événement en soi. Il signe avec *Les Chats du Louvre* une œuvre à la fois fascinante et personnelle.



Titre original : *Louvre no neko*

Auteur : Taiyo Matsumoto

Nombre de tomes : 1 en France, 2 au Japon (série terminée)

Prépublication :
Big Comic Original

Éditeur VO : Shogakukan

Éditeur VF : Futuropolis

Genre : seinen

Prix : 26 €

Après les ouvrages de Hirohiko Araki (*Rohan au Louvre*) et Jiro Taniguchi (*Les Gardiens du Louvre*) et avant que Naoki Urasawa ne débute sa nouvelle série (*Mujirushi*) en collaboration avec le musée du Louvre, c'est au tour de Taiyo Matsumoto d'ajouter sa pierre à l'édifice en proposant une histoire. Aujourd'hui, ce manga pointe le bout de son nez, avec une sortie simultanée franco-japonaise du premier tome. Si *Rohan au Louvre* proposait une intrigue fascinante avec en son sein un protagoniste de *Jojo's Bizarre Adventure* (publié chez Tonkam), *Les Gardiens du Louvre* donnait davantage l'impression d'être une vitrine du musée (sans doute due au goût prononcé de Jiro Taniguchi pour les récits contemplatifs). On s'interroge alors sur la capacité de Taiyo Matsumoto à instaurer son statut d'auteur. *Les Chats du Louvre* tient-il de la publicité ? La réponse peut être donnée immédiatement : oui, un peu du moins, tant le musée y est sans cesse vanté. Pour autant, le dessinateur reste fidèle à lui-même, à ses obsessions, à son style et à ses messages.

DU CÔTÉ DES CHATS

Qui a déjà lu un manga de Taiyo Matsumoto sait à quel point il aime dessiner des animaux. On ne s'étonne pas d'un hippopotame qui lit dans le train au fond d'une case de l'auteur, jamais. Il parvient avec tant d'aisance à nous faire accepter le surréalisme d'une œuvre, à la rendre cohérente quand bien même son univers est absurde, que l'on peut le considérer comme l'un des plus grands génies du neuvième art. Comme l'indique l'intitulé de son nouveau manga, il transcrit cette fois-ci sa passion pour les animaux en représentant des chats (quand bien même on croise une araignée de bon conseil et plus furtivement un chien, des papillons ou même des pigeons). On suit Flocon, un chat de six ou sept ans qui a toujours l'air chaton, vivre dans une pièce cachée du Louvre en compagnie d'autres matous. Si, pour les humains au sein du manga, ces chats ressemblent à des chats,



Taiyo Matsumoto leur donne forme humaine. On les observe comme ils se voient entre eux : anthropomorphes, dotés de la parole, vêtus d'habits, de lunettes, se coiffant. On fait face à une grande pagaille irréaliste. Et pourtant, de par leur caractère à chacun, ils nous rappellent nos chats, un peu comme si l'auteur avait humanisé les félins. On les voit donc vivre dans ce musée, sortant la nuit. Mais le petit Flocon qui n'en fait qu'à sa tête et se promène entre les tableaux et sculptures à toute heure cause bien du souci à ses camarades, et notamment un qui décide de l'éliminer.

Matsumoto © Futuropolis, 2017



Dans le but de chercher ce que Taiyo Matsumoto nous dit de l'art, intéressons-nous à un passage entre Flocon et le chat sans poils. Jugé moche, rejeté même, il s'attache au petit blanc après que celui-ci s'exclame en voyant le corps dénué de poils : « Comme c'est beau. » Le trouvant tout en chaleur et en douceur, les paroles de Flocon réconfortent un être qui était alors persuadé de sa laideur. Ainsi, ce chat que l'on pouvait trouver grotesque ou même ridicule dans sa forme humaine prend alors une autre dimension. On s'attache à lui en percevant sa beauté autrement qu'avec des critères physiques. Il ne change pas d'apparence et pourtant la vision qu'on a de son aspect se transforme. En d'autres mots, Taiyo Matsumoto nous fait comprendre que l'art est subjectif.

DU CÔTÉ DES HUMAINS

Dans *Les Chats du Louvre*, on suit la rencontre de trois personnes : une guide du musée nommée Cécile, un garde de nuit fraîchement arrivé répondant au nom de Patrick et enfin Marcel, un garde taciturne qui connaît le repaire des chats. Entre Cécile et Patrick, deux visions de l'art s'opposent. La première en a assez de travailler de jour au Louvre, elle ne supporte pas la foule et son obsession pour la Joconde. Pour elle, apprécier une toile ou une sculpture tient de l'intime. Elle fait de l'art une fascination personnelle. Patrick, lui, se dit pas spécialement intéressé par les tableaux et trouve le musée froid la nuit. Il préfère le parcourir de journée, entouré de personnes venues du monde entier. Des Russes, des Japonais, des Anglais, bref des gens qui ne parlent pas la même langue, qui n'ont pas la même culture, qui ne s'habillent pas pareil et qui pourtant sont sensibles aux mêmes œuvres. L'art

devient alors universel : il regroupe et se partage.

D'Amer Béton à Sunny, Taiyo Matsumoto n'a cessé d'extérioriser les émotions de l'enfance. Avec *Les Chats du Louvre*, il continue son travail sur le sujet puisque le manga démarre réellement lorsque deux enfants décident de s'enfermer une nuit dans le musée et se mettent à s'imaginer vivre comme dans les tableaux. On se dit alors que la sensibilité à l'art vient de l'enfance, qu'ils s'imprègnent bien plus

« Taiyo Matsumoto nous fait comprendre que l'art est subjectif »

des peintures que des adultes les fixant froidement. Ce propos, l'auteur le développe avec l'histoire de la sœur de Marcel qui aurait disparu dans une toile lorsqu'elle était enfant. Pouvant entendre la voix des tableaux, leur parlant, rigolant avec eux, la fillette ne grandissait plus, comme si la faculté à ressentir l'art disparaissait avec l'enfance.

Au final, si la nouvelle série de Taiyo Matsumoto peut être vue comme une vitrine du Louvre ou une œuvre teintée de mystères, il s'agit avant tout d'un fascinant récit au sein duquel l'auteur nous livre implicitement sa vision de l'art. À nous de l'analyser, de la ressentir et d'en débattre, car c'est à cela que nous convie le grand maître du manga.



NOTRE HIKARI CLUB

LA GENÈSE DE L'ÉTOILE NOIRE

[PAR **Joan Lainé**]

Six ans après la publication de *Litchi Hikari Club*, IMHO publie simultanément les deux tomes qui constituent son *prequel*. Après la sortie de *Je voudrais être tué par une lycéenne* chez Delcourt, Usamaru Furuya, l'un des plus talentueux *mangaka* de sa génération, revient en force dans les librairies francophones. Ce *come-back* méritait bien qu'on vous fasse visiter *Notre Hikari Club*.



EN BREF

Avec *Notre Hikari Club*, Usamaru Furuya nous montre la montée en puissance d'un petit groupe totalitaire dont chaque membre est passionnant.



Titre original :

Bokura no Hikari Club

Auteur : Usamaru Furuya

Nombre de tomes : 2 en France, 2 au Japon (série terminée)

Prépublication : poco-poco

Éditeur VO : Ohta Shuppan

Éditeur VF : IMHO

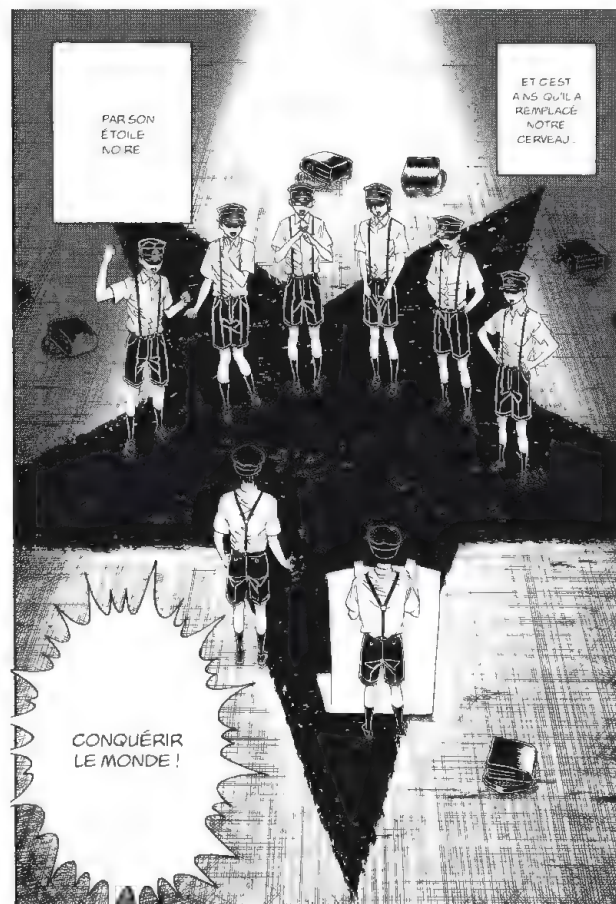
Genre : seinen

Prix : 14 €

Cuvre culte par excellence, ayant acquis son statut au fil des années en popularisant l'*eroguro* (courant artistique érotique et macabre) dans les mangas, *Litchi Hikari Club* revient sur le devant de la scène avec la publication de son *spin-off*. Originellement une pièce de théâtre des années 1980 du Tokyo Grand Guignol, l'histoire a été remaniée et mise en dessin par Usamaru Furuya en 2006. Ce manga a connu un succès d'estime retentissant, dépassant de loin le milieu alternatif auquel il se destinait. CD *drama*, anime en *chibi*, film *live*, encore aujourd'hui les adaptations du *one-shot* fleurissent. Le dessinateur a même repris les crayons afin de raconter un *prequel* sur la création de cette société secrète, tenue par des collégiens, nommée Hikari Club.

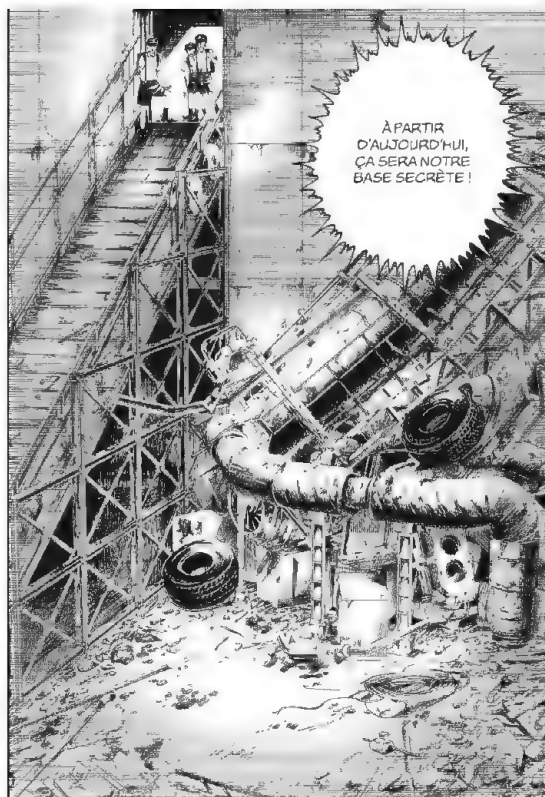
LITCHI HIKARI CLUB, CE CHEF-D'ŒUVRE

Avant d'aborder *Notre Hikari Club*, il est nécessaire de parler de son aîné. *Litchi Hikari Club* raconte le parcours d'un groupe de collégiens se réunissant en secret dans une usine délabrée pour fomenter leur plan de conquête du monde. Pour cela, ils construisent un robot capable de capturer une fille car un diseur de bonne aventure avait prédit à leur chef : « Soit tu conquerras le monde à 30 ans, soit tu mourras à 14 ans... C'est une fille qui est la clé de ton destin. » Brillant autant par sa mise en scène théâtrale que par son ton grand-guignolesque, le manga d'Usamaru Furuya rend honneur aux plus grands noms de l'*eroguro* et en particulier Suehiro Maruo. En nous montrant cette organisation qui périclité, le *mangaka* met en exergue plusieurs thèmes qui lui sont chers. Le premier étant le passage à l'âge adulte puisque les adolescents du Hikari Club refusent de grandir. Le second concerne l'amour, et notamment les relations qui semblent impossibles. Si l'homosexualité n'est jamais remise en question, la relation entre Zéra et Jaïbo se trouve au cœur des problèmes du groupe. Jalousie, trahison, paranoïa, tous les sentiments



obscurs proviennent de là. Inversement, la jeune fille kidnappée semble développer un syndrome de Stockholm pour le robot qui la retient prisonnière. Cette sorte de révision grotesque de *La Belle et la Bête* attendrit et fait passer la machine pour plus humaine que ne le sont les garçons du Hikari Club. Ce *one-shot* se révèle donc une œuvre fascinante en tout point, l'ensemble étant exacerbé par la montée de la tension jusqu'à la dernière page.

© Usamaru Furuya 2006



NOTRE HIKARI CLUB, LES DÉBUTS D'UN MYTHE

Brûlant d'envie de dessiner à nouveau ses personnages fétiches, Usamaru Furuya se replonge dans l'univers de *Litchi Hikari Club* en réalisant son *prequel* pour le site de prépublication poco-poco dès 2011. On se retrouve à la création du groupe, lorsque Tamiya, Daf et Kanéda n'étaient que trois. Petit à petit, on y suit l'évolution du club avec l'accueil de nouveaux membres : du charismatique Zéra au toxique Jaïbo. Ce qui était alors une base secrète entre amis se mue en véritable organisation machiavélique. Là où *Litchi Hikari Club* nous montrait la chute d'un groupe, *Notre Hikari Club* nous en dévoile sa construction. Par conséquent, le ton diffère, la série n'étant pas aussi angoissante et grotesque que son aîné. Les fans de la première heure ne seront cependant pas déçus puisqu'on retrouve toute la galerie de personnages. C'est avec un plaisir non dissimulé qu'on découvre leur parcours et l'approfondissement de leurs relations pour mieux comprendre une question récurrente : comment en sont-ils arrivés là ? Mais, des clins d'œil complices à la reprise de scènes, le lecteur non initié se sentira vite perdu.

DE LA DIFFICULTÉ DE QUITTER L'ENFANCE

Outre la passionnante histoire de la troupe de Zéra, ce sont les thèmes abordés par Usamaru Furuya qui constituent le cœur du manga. On retrouve en premier lieu la transition délicate de l'enfance vers l'adolescence puisque le refus de grandir est un précepte du Hikari Club. Un véritable dégoût des adultes, moral et physique, se fait sentir et les collégiens ont bien conscience qu'ils le deviendront à

leur tour. Alors qu'ils projettent de dominer la ville, ils grandissent peu à peu. Physiquement déjà, mais aussi mentalement puisqu'ils commencent à perdre leur innocence en s'intéressant au sexe, à la beauté et même à l'amour. Justement, la relation entre Zéra et Jaïbo qui commençait par un acte sexuel dans *Litchi Hikari Club*, se voit ici dépeinte depuis son origine. On y découvre un Jaïbo toxique et maladivement amoureux de son leader. Il est prêt à tuer quiconque le salit et souhaite lui nuire. Zéra, quant à lui, profite du dévouement de son compagnon pour expérimenter la sexualité qui semble tant fasciner les autres adolescents. Au final, Jaïbo se transforme

« Le mangaka met en exergue des thèmes chers : le passage à l'âge adulte et l'amour, notamment les relations impossibles »

en fruit défendu allant à l'encontre des préceptes instaurés par Zéra en personne. De nombreuses autres thématiques sont abordées dans *Notre Hikari Club* telles que la pauvreté, la transidentité, les relations familiales ou encore l'endoctrinement. Tout n'est pas développé explicitement, c'est l'histoire racontée par Usamaru Furuya qui se voit imprégnée de sujets prêtant à la réflexion. En définitive, malgré l'absence de dramaturgie, l'aura et les thématiques de *Litchi Hikari Club* se retrouvent sans mal dans ce *prequel*. Peu indispensable d'un point de vue strictement scénaristique, *Notre Hikari Club* nous permet de retrouver une dernière fois cette bande de collégiens qui refusent de grandir. •



NI NO KUNI II

RÉMINISCENCE

[PAR PA MING CHIU]

Le premier *Ni No Kuni* a surtout fait grand bruit grâce à la participation du studio Ghibli. Mais malgré d'évidentes qualités, il n'a pas su séduire tout le monde avec son *gameplay* à la *Pokémon*. Comme par esprit de contradiction, ce second opus part dans l'exacte direction opposée. Pas de Ghibli au générique mais un système de combat plus universel.



Nos premières impressions manette en main sont très bonnes. Le système est riche, diversifié et procure de bonnes sensations. Reste à voir ce que va donner l'écriture, mais si cette dernière suit, on tiendra là un excellent RPG.

★★★★★

Titre original : *Ni No Kuni : Revenant Kingdom*

Origine : Japon

Supports : PS4, PC

Genre : RPG

Studio : Level-5

Éditeur : Bandai Namco

Date de sortie : 19 janvier 2018

PEGI : 12

Les affrontements étant cette fois en temps réel total, on ne peut plus figer le temps pour choisir tranquillement une action. Et on ne fait plus combattre un familier pour sa propre personne, il faut maintenant aller au turbin soi-même. Une optique plus dynamique qui ne manque pas de rappeler la série des *Tales of*, mais avec une jouabilité encore plus axée *beat'em all*. Il s'agit d'alterner attaques au corps à corps, attaques à distance et attaques sautées, esquiver en faisant des roulades au bon moment et utiliser ses compétences spéciales à bon escient. Pas le temps de s'endormir, quoi.

INGLORIOUS BASTERDS

On n'est pas pour autant seul au monde sur le terrain. En plus de nos compagnons d'armes, on peut compter sur la présence des Higgledies. Ces petites créatures, ressemblant à un croisement entre des Pikmin et les Kodamas de *Princesse Mononoké*, sont là pour apporter du soutien. Il suffit de rentrer dans leurs zones, délimitées par des cercles de couleur au sol, pour se faire soigner ou booster défense et attaques.

Un mode « Royaume » permet aussi de diriger ses armées pour reconquérir des territoires usurpés. Bien que la représentation évoque un RTS, le *gameplay* est en réalité des plus simple. Les unités gravitent aux côtés du héros et il suffit de les faire tourner autour de soi pour diriger leurs attaques de manière

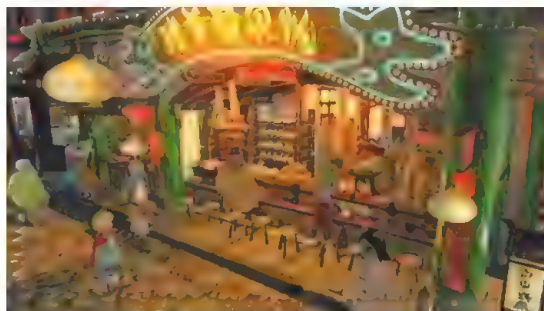


optimale. On gardera par exemple les archers bien à distance, pendant qu'on jettera les fantassins au cœur de la mêlée. Attention à ne pas trop abuser de la philosophie de la chair à canon : une fois à court de soldats, c'est le *game over*.

Après avoir repris les camps ennemis, il sera temps de reconstruire. Un aspect gestion à ne pas négliger pour débloquent de nouvelles boutiques et PNJ, qui à leur tour débloquent nouvelles armes et capacités.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Si l'on a pu toucher aux deux systèmes de combat et à un peu d'exploration somme toute traditionnelle, on n'a pas encore de vision claire sur l'histoire. Se déroulant des centaines d'années après celle du premier, elle met en scène des éléments classiques mais efficaces. Après un coup d'État contre le royaume de Ding Dong Dell, le jeune prince Evan se retrouve orphelin et fugitif. Il va tenter de reconquérir son trône, en compagnie de Roland qui vient d'un autre monde et de Tani, une jeune pirate. Ne reste plus qu'à voir comment tout cela sera écrit et mis en scène sur la longueur. Si le studio Ghibli n'est plus de la partie, l'univers en a gardé des traces dans le *character design*, l'ambiance et la direction artistique de manière générale. Une cohérence assurée par Yasuyuki Momose, un ancien artiste de Ghibli, et le compositeur Joe Hisaishi qu'on ne présente plus. •



© Level-5 / Bandai Namco

YS VIII : LACRIMOSA OF DANA

LA TRIBU DE DANA

[PAR PA MING CHIU]

Une fois de plus, il ne faut pas se fier ou s'arrêter aux apparences. Développé initialement pour PS Vita, *Ys VIII : Lacrimosa of Dana* fait un peu daté une fois porté sur PS4 ou PC. Surtout que même sur Vita, ce n'était déjà pas forcément un canon de beauté. Pourtant, il serait dommage de passer à côté de ce RPG qui ne manque pas d'autres qualités.

Marqué par un *background* qui dure depuis près d'une trentaine d'années (ce qui reste une durée de vie exceptionnelle pour une licence), ce nouvel épisode garde des bases bien connues mais n'hésite pas à proposer aussi de l'inédit. On incarne toujours ce bon vieux Adol Christin et l'histoire se situe chronologiquement après *Ys V*, mais on échoue cette fois sur l'île déserte de Seiren qui sera l'unique zone du jeu.

LOST

Contrairement à d'autres RPG, il n'est pas question de partir à la poursuite d'un grand méchant qui a décimé notre famille juste pour rigoler, ou en quête d'un quelconque artefact propre à sauver le monde. Ici, le premier enjeu est de survivre. Adol doit donc commencer par retrouver d'autres survivants et, une fois tous ensemble, les naufragés pourront recréer une collectivité. Ainsi, chaque nouveau PNJ rencontré se voit attribuer un rôle en fonction de son savoir-faire. L'un sera forgeron, un autre médecin, et ainsi de suite. L'économie respecte la même logique. L'argent n'a guère de valeur et tout se base sur le *loot* et le *farming*. Pour améliorer son équipement, il convient de trouver les matériaux adéquats, voire de les modifier. Et pour créer des potions de soin (pas de magie curative au programme), il convient de ramasser les herbes adéquates. Il est également possible de se soigner en consommant des fruits ou, une fois les recettes apprises,



des petits plats cuisinés au feu de bois. Bref, on est dans un RPG aussi marxiste que bio.

« DANS LA VALLÉE OH OH DE DANA LALILALA »

Toutefois, notre petit village improvisé se gère finalement bien tout seul et le cœur du jeu ne se trouve pas dans son développement ou sa sauvegarde (à l'exception des attaques de monstres qu'il faut repousser) et il s'agit plus d'aller visiter et cartographier Seiren. On n'est pas non plus dans du survivalisme à la Bear Grylls, et on ne va pas se retrouver à dormir dans un cadavre de chameau à boire sa propre urine. Pour peu qu'on prenne le temps d'explorer tranquillement et de faire quelques quêtes secondaires, on est rapidement équipé correctement. Et l'interface souple et aidante (*map* lisible, indications des points d'intérêt, points de téléportation) rend l'exploration assez confortable. En revanche, les combats peuvent être plus tendus. Comme de coutume, on est dans un *action-RPG* en temps réel. Il convient de bien gérer ses esquives, blocages, et de switcher entre ses combattants pour attaquer les faiblesses des ennemis. Une parade réussie de justesse permet même d'enchaîner des attaques critiques pendant quelques précieuses secondes. Très vite, l'histoire prend aussi un autre tournant, une fois que la prêtresse Dana fait son entrée en scène. On n'en dira pas plus et on vous laisse le plaisir de découvrir le mystère et les interactions qui se cachent derrière ce personnage... d'un autre temps. •



Ys VIII ne fait pas rêver techniquement mais compense avec une direction artistique très honnête. Son intérêt est de toute façon ailleurs. L'exploration de Seiren s'avère passionnante et ne manque pas de combats épiques.

★★★★★

Titre original :

Ys VIII : Lacrimosa of Dana

Origine : Japon

Supports : PS4, PS Vita, PC

Genre : RPG

Studio : Nihon Falcom

Editeur :

Nis America - Koch Media

Date de sortie : 15 septembre 2017

PEGI : 12



© Nis America



DRAGON BALL FIGHTERZ - BETA ET 1000 BAZTON !!!

[PAR PA MING CHIU]

Dragon Ball FighterZ est le titre de tous les fantasmes. La licence ayant une portée universelle et intergénérationnelle, le jeu touche autant les joueurs occasionnels qui bavent devant son rendu visuel fou, que la communauté du *versus fighting* qui se réjouit d'avoir enfin un jeu extrêmement technique sur *Dragon Ball Z*.



On n'a pas eu le temps d'approfondir autant qu'on l'aurait voulu avec si peu de personnages et en l'absence d'un mode solo et de *command lists*. L'avis qu'on donne ici représente en fait notre niveau d'impatience !

Titre original :
Dragon Ball FighterZ

Origine : Japon

Supports : PS4, Xbox One, PC

Genre : jeu de combat

Studio : Arc System Works

Editeur : Bandai Namco

Date de sortie : février 2018

PEGI : 12

Il faut dire que *Dragon Ball FighterZ* a été confié au studio le plus reconnu dans le domaine. Arc System Works est à l'origine de séries de jeux de combat réputés (voire redoutés) pour leurs techniques extrêmes. Mais, conscient qu'un jeu estampillé *DBZ* doit viser le grand public, le studio a simplifié les commandes des coups, comme on a pu le constater dans la première bêta. Les plus puristes râlent déjà de ce parti pris, pendant que d'autres y adhèrent joyeusement et ont su déceler une véritable profondeur de jeu.

POUR LES DÉBUTANTS...

Certains combos simples et coups spéciaux se font juste avec la pression répétée d'un même bouton. Pas besoin de quarts de cercle, demi-cercles, 360° ou timings particuliers pour ces derniers. Il faut reconnaître que c'est plus reposant que les habituelles soupes de doigts requises par les précédentes productions du studio. Là où chaque personnage possédait ses propres particularités (au point de ne pas être régi par le même système de jauge pour les coups spéciaux) dans *Guilty Gear* ou *Blazblue*, les combattants de *Dragon Ball FighterZ* semblent avoir une base commune et minimaliste.

Le *gameplay* en devient effectivement plus accessible et il est facile de passer d'un personnage à l'autre sans se sentir totalement perdu à chaque changement. Par ailleurs, même les débutants peuvent arriver à



réaliser des actions impressionnantes. Une marge de progression plus douce ? Oui mais pas moins immense pour autant.

MAIS VRAIMENT PAS QUE !

Le système de jeu repose beaucoup sur le 3 contre 3 et le principe de *strikers*. Il s'agit concrètement de faire tourner ses combattants et d'appeler ponctuellement les persos en réserve pour des assistances. Outre le fait de surprendre et gêner l'adversaire par une attaque difficilement prévisible et localisable, les combinaisons les plus intéressantes peuvent ouvrir la voie à de nouveaux combos dévastateurs ou à des attaques spéciales à deux personnages, un feeling qui ne manque pas de rappeler les *Marvel vs. Capcom*. Si la prise en main peut paraître simple au premier abord, le nombre de stratégies possibles est juste vertigineux.

Et c'est en creusant un peu que les spécificités des personnages ressortent. Par exemple, le double-disque de Freezer qui revient tel un boomerang et l'oblige à se baisser pour ne pas se prendre le retour. Mais qui contraint aussi l'adversaire à l'esquiver (une seconde fois) pour ne pas l'avoir dans le dos et se faire casser sa garde. Un détail à la fois *fanservice* et très intéressant à gérer. Pour aller encore plus loin, les experts du genre ont



©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc



déjà démontré dans les matchs à haut niveau que tout n'est pas qu'une question de garde et contre-attaque en punissant des attaques non rentabilisées. Les combos complexes et les meilleures possibilités de toucher se font à plusieurs personnages à la fois, et à grand renfort de *dashes*, sauts dosés, passages dans le dos, *launchers* et téléportations. Certaines choses demandent sans doute encore un équilibrage mais il y a matière à être créatif.

En conséquence, le jeu va très vite et demande de l'agressivité. Il est facile de pressuriser ou de se faire pressuriser, de bluffer ou de se faire bluffer. C'est ce qu'on appelle le *mind game* dans le jargon. Et dans *Dragon Ball FighterZ*, cet aspect du jeu a un potentiel colossal. Passé un certain stade, il faudra non seulement de la dextérité à nouveau, un timing d'horloge suisse et un œil acéré mais aussi et surtout un mental d'acier pour tenir le choc ! Contentez-vous des bases, vous deviendrez vite une proie facile à anticiper pour les joueurs aguerris qui n'auront plus qu'à vous rouler dessus. À ce titre, on espère que la version finale du jeu permettra de créer des salons par niveaux de joueurs pour le combat en réseau, via un algorithme basé sur un système intelligent de *ranking*. Il serait triste qu'un jeu aussi accessible devienne aussi décourageant en ligne que les titres plus exigeants.

Toutefois, il se peut également que la jouabilité de la bêta soit trompeuse et ait été adaptée pour le grand public. *Guilty Gear* et *Blazblue* étaient dotés de modes dit *Stylish*, qui simplifiaient les commandes justement ; de simples pianotages permettaient de sortir des coups spéciaux. Dans le même ordre d'idées, lesdits combos automatisés de la bêta n'en sont peut-être pas vraiment, selon le mode choisi dans le jeu final.

Mais cette hypothèse reste très peu probable. En l'état, on sent vraiment qu'il existe une volonté de réduire l'écart entre les joueurs *casual* et *hardcore*, de casser un peu l'élitisme, de concentrer la subtilité de jeu ailleurs et par là même, pourquoi pas, de réinventer les codes du genre.

DRAGON BEAU Z

S'il y a bien un point qui met tout le monde d'accord en tout cas, c'est la claque visuelle que représente *Dragon Ball FighterZ*. Basé sur le même moteur que les deniers *Guilty Gear*, le jeu offre une 2,5D, soit des

« Si la prise en main paraît simple, le nombre de stratégies possibles est vertigineux »

personnages et des décors en 3D *cel-shading* mais sur un plan 2D. Le résultat est artistiquement somptueux et parfaitement fluide. La puissance des attaques des personnages n'a jamais été aussi bien retranscrite et les gros Kikoha en mettent plein la vue. Mention spéciale au jouissif Kameha de Gohan avec Goku derrière. Et pour finir dans le *fanservice*, le casting promet d'être conséquent. Mais cela fait partie des choses dont on aura le loisir de vous reparler en détail une fois le jeu sorti... •



INTERVIEW

ISSA MAOIHIBOU

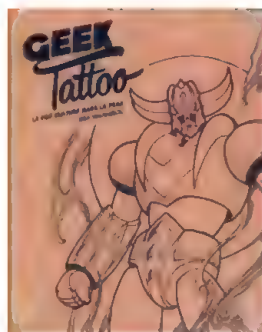
LA POP CULTURE DANS LA PEAU

[Interview réalisée par M. CG]

Véritable amoureux de la culture japonaise, Issa nous a reçus dans son salon de tatouage privé, à Paris, pour parler de tatouages et de *Geek Tattoo, la pop culture dans la peau*. Ce recueil, disponible chez Huginn & Muninn, présente le travail de soixante artistes-tatoueurs : tous ont un style différent, mais tous sont spécialisés en pop culture !



Issa Maoihbou



Pour faire connaissance avec nos lecteurs, peux-tu te présenter, expliquer comment tu en es arrivé à ouvrir ton propre salon de tatouage à Paris ?

Je m'appelle Issa Maoihbou et ça fait 15 ans que je tatoue. J'ai fait une dizaine d'années chez Tin-Tin Tatouages et c'était vraiment cool. J'aime beaucoup le tatouage, mais je me suis toujours senti un peu en décalage par rapport à ce monde-là. Un peu différent, comme s'il y avait plus de *bubbles* dans mon univers, peut-être moins de crâne – ce qui ne veut pas dire que je n'aime pas en faire ! J'avais envie de sortir de ce cliché du tatouage *old school* et donc d'ouvrir mon propre studio, quelque chose d'assez lumineux, avec des jolies figurines, des posters, etc. Et puis, surtout, je voulais faire un truc axé sur la japanimation et la culture pop/geek.

Quand as-tu découvert les anime et les mangas ?

Je suis né à la fin des années 1970-début 1980, j'ai découvert *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, etc. lors des

premières diffusions à la télévision, comme beaucoup de gens finalement (*il rit*). J'habitais à Cherbourg à l'époque, le beau-fils de ma tante avait gagné avec son école un voyage au Japon et il avait ramené un *Jump* : je l'ai feuilleté et je suis resté bloqué sur le design de Kurama dans *Yu Yu Hakusho*. Je devais avoir 12 ans. Quand j'étais petit, je pensais que c'était français – à cause des noms au générique qui étaient français. En ouvrant mon livre de géographie, j'ai vu une toute petite image de *Lady Oscar* et la légende expliquait que les mangas venaient du Japon. J'adorais déjà le Japon depuis longtemps, et mes deux passions ont fusionné. Vers mes 14-15 ans, Glénat avait commencé à éditer *Dragon Ball* et quand je montais à Paris, le week-end ou pendant mes vacances, j'achetais les *Video Girl Ai* en français et plein de mangas en japonais aussi.

Quels sont tes mangas ou anime favoris ?

C'est dur d'en choisir un ! On va dire... mon anime – et même manga en fait – préféré, avant 2000 : *Sailor Moon*. Et puis *Evangelion*. Et après, ce serait *Kill la Kill* et *Re:Zero*... (*il continue de chercher des titres*).

Tu peux citer d'autres titres si tu veux ! Dernièrement par exemple, quels sont tes coups de cœur ?

Mes trois préférés de cette année, ce seraient *Kakegurui*, *Welcome to the ballroom* et *Jūni Taisen*. Il est « game-of-thronesesque » celui-là.

Quand t'es-tu dit que tu voulais en faire ton métier à travers les tatouages ?

En fait, j'ai toujours aimé les tatouages. La première fois que je suis rentré dans un salon de tatouage, je devais avoir 12-13 ans – avec ma mère, juste pour me renseigner. Mais, comme pas mal de trucs artistiques, je ne pensais pas que je pourrais en faire un métier. J'ai fait une école de dessin animé et en même temps je réalisais des flash¹ que je revendais à des tatoueurs, et ça marchait plutôt bien. Je leur demandais de m'envoyer des photos de ce qu'ils faisaient à partir



Photos : D.R.



de mes dessins : j'en ai reçues avec de super beaux tatouages, et quelques-uns qui étaient des adaptations beaucoup plus libres. Je me suis dit « s'il y a des gens qui arrivent à avoir un studio et faire ce genre de chose, je peux le faire aussi ».

C'est évident quand on rentre dans ton salon de tatouage finalement, mais quelle place la pop culture japonaise occupe-t-elle dans ta vie ? (Il rit) Une grande place, on va dire ! Ici, c'est un peu comme chez moi. Mon appartement est de type haussmanien mais dans mon salon j'ai du tatami aussi, j'ai des figurines, des mangas...

Comment t'est venue l'idée du livre *Geek Tattoo*, qui est sorti fin septembre chez Huginn & Muninn ?

Ça vient de mon éditrice. Enfin, c'est une de mes clientes ! Elle est venue pour un tatouage, on a bien accroché, discuté. Elle a vu que j'avais « quelques » livres (il montre une énorme bibliothèque qui déborde de livres). J'en ai toujours à disposition pour encourager les gens à les feuilleter – j'aime beaucoup les livres. Quand elle est venue, j'étais en train de préparer mon premier petit ouvrage : il montre le processus pour le tatouage, avec les croquis, etc. Elle m'a proposé de réaliser

un livre sur mon travail et honnêtement, ça m'a fait un peu flipper ! Finalement, elle m'a proposé de faire une formule comme ça où l'on présente plusieurs tatoueurs et tatoueuses.

Étais-ce la première fois que tu travaillais avec une maison d'édition ? Combien de temps cela a-t-il pris ?

Oui c'était la toute première fois ! Entre le moment où on s'est lancé là-dedans et la sortie du livre, je dirais presque deux ans.

Il y a de nombreuses personnes aux styles très différents regroupées dans *Geek Tattoo*, et elles viennent du monde entier ! Comment les as-tu sélectionnées ?

À la base, on se disait qu'une centaine de personnes ce serait bien. J'en avais même trouvé un petit peu plus. D'abord j'ai cherché parmi ceux que je connaissais, ceux dont j'aimais beaucoup le travail. Puis dans mes abonnements, sur Instagram, etc. – j'en ai trouvé



« J'avais envie d'ouvrir un studio de tatouage axé sur la janimation, la culture pop/geek »



beaucoup via Instagram. Finalement, on s'est rendu compte qu'on n'avait pas besoin d'avoir 100 personnes si l'on voulait pouvoir faire plus qu'une double page pour chaque, afin de mieux voir leur travail, de mettre l'interview...

La petite question de la fin : quel est le projet tatouage que tu rêves de réaliser ?

J'ai fait plein de trucs très, très cools, mais il y en a un que je n'ai toujours pas fait : plusieurs tatouages et, ce serait le kif suprême, un dos complet *Sailor Moon*, un dos complet *Sailor Mars*, un dos *Sailor Venus*... Pour toutes les *Sailor*. C'est plus une sorte de *life goal* ! •

1. Planche avec des petits motifs de tatouage

Remerciements à Edmond Villory, Huginn & Muninn et surtout à Issa pour sa disponibilité, sa bonne humeur et son enthousiasme

LE PHÉNOMÈNE **OVERWATCH**[®] DÉBARQUE CHEZ MANA BOOKS !



ARTBOOK



BD



GUIDE



LIVRE POSTER

OUVRAGES OFFICIELS
DISPONIBLES LE 26 OCTOBRE 2017

MANA BOOKS
ÉDITEUR CONNECTÉ
www.mana-books.com

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard]

UN SIÈCLE D'ANIMATION JAPONAISE

Éditeur : Ynnis Éditions
Nombre de pages : 280
Taille : 27 × 24 cm
Prix : 29,90 €
Sortie : décembre 2017
À noter : avancées technologiques, prolifération des genres, mutations économiques, œuvres et artistes majeurs, triomphes et débâcles, consécration mondiale publique et critique... Découvrez comment, en cent ans, une terre inexplorée est devenue un eldorado économico-culturel.



LASTMAN, ÉDITION ULTIME

Éditeur : Wildside
Type : Blu-ray
Prix : 79,99 €
Sortie : décembre 2017
À noter : l'édition ultime contient l'intégrale de la série, 3 heures de bonus, un *artbook* inédit, un vinyle (le 45T de Tomie Katana), le flip-book de Siri, des posters et la bande originale en téléchargement. Existe aussi en versions simples (DVD/Blu-ray).



© D.R.

MUGS MY HERO ACADEMIA

Série : My Hero Academia
Type : mugs
Taille : 10 × 9 × 10 cm
Contenance : 320 ml (standard)
Matière : céramique
Éditeur : ABYstyle
Prix : 9,90 €
Sortie : disponible
À noter : trois modèles disponibles : heroes, versus et classe.



SNEAKERS SWORD ART ONLINE

Film : Sword Art Online -The Movie- Ordinal Scale
Type : chaussures
Taille : du 37 au 44,5 (taille EU)
Matières : coton et synthétique
Éditeur : Tokyo Otaku Mode
Prix : env. 60 € (7 680 ¥)
Sortie : janvier 2018
À noter : les trois modèles sont inspirés des tenues de Kirito, Asuna et Sinon.



HOMMAGE AU CLUB DOROTHÉE

Éditeur : Ynnis Éditions, AnimeLand

Nombre de pages : 136

Taille : 27 x 19,2 cm

Prix : 12,50 €

Sortie : décembre 2017

À noter : séries phare, portraits, interviews... Pour ce mook très « années 1990 », Olivier Fallaix, ancien rédacteur en chef d'AnimeLand, est de retour et entouré de journalistes du magazine ! En hommage aux 30 ans de l'émission, ils reviennent sur la période *Club Do'* pour le plus grand plaisir de tous !



RAM & REM - RE:ZERO STARTING LIFE

Série : Re:ZERO -Starting Life in Another World-

Type : figurine

Taille : env. 15 cm et 10 cm

Échelle : 1/8"

Matière : PVC

Éditeur : Revolve

Prix : env. 80 € (10 746 ¥) chacune

Sortie : mars 2018

À noter : existe aussi en édition limitée comprenant les deux figurines et un socle exclusif.



KAME SENNIN TROPICAL

Série : Dragon Ball

Type : figurine

Taille : 12 cm

Matière : PVC

Éditeur : Banpresto

Prix : 35 €

Sortie : mars 2018

À noter : une version classique sans chemise hawaïenne est également disponible.

YOUR NAME., ÉDITION SPÉCIALE
FNAC COLLECTOR LIMITÉE

Éditeur : @Anime

Type : Blu-ray et DVD

Prix : 49,99 €

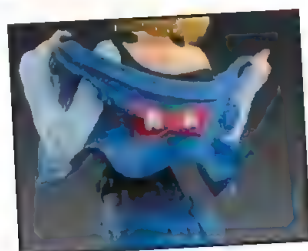
Sortie : novembre 2017

À noter : contient la bande originale du film, un artbook de 132 pages, 10 cartes et un poster.



ANDROID C 18 GLITTER & GLAMOURS

Série : Dragon Ball Z
Type : figurine
Taille : env. 25 cm
Matière : PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 32 €
Sortie : mars 2018
À noter : disponible en deux versions de couleur (A et B).



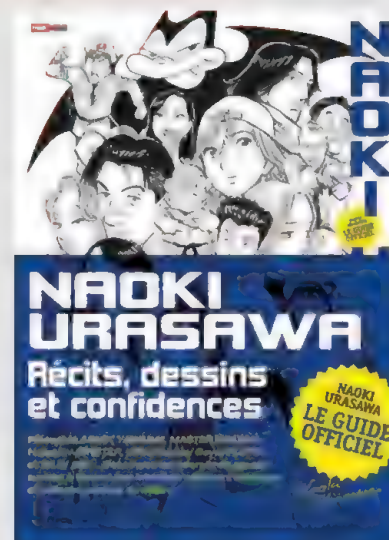
MUSHA GUNDAM MK-III SD

Série : Gundam
Type : kit à monter
Taille : env. 10 cm
Matière : PVC
Éditeur : Bandai
Prix : env. 15 €
Sortie : janvier 2018



NAOKI URASAWA, LE GUIDE OFFICIEL

Éditeur : Panini
Nombre de pages : 400
Taille : NC
Prix : 35 €
Sortie : novembre 2017
À noter : l'interview retranscrite dans ces pages a duré 12 h 38 !



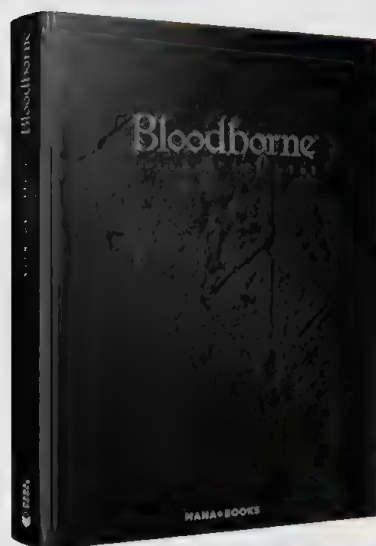
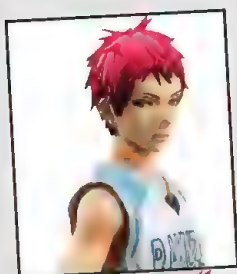
NARUTO SASUKE SUSANOO FIGUARTS ZERO

Série : Naruto
Type : statuette
Taille : env. 10 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Bandai
Prix : env. 90 €
Sortie : avril 2018
À noter : se combine avec la statuette d'Itachi déjà sortie.



AKASHI SEIJURŌ

Série : Kuroko's Basket
Type : statuette
Taille : env. 18 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 140 €
Sortie : mars 2018
À noter : la veste est amovible.



BLOODBORNE

Éditeur : Mana Books
Nombre de pages : 256
Taille : 210 × 197 (A4)
Prix : 29,90 €
Sortie : novembre 2017
À noter : impression et fabrication de haute qualité pour un artbook riche de plus de 700 dessins. Les artworks et études des DLC sont également compris dedans.

DESKTOP ARMY LONG BOOTS PLATOON

Série : Desktop Army
Type : figurine articulée
Taille : env. 8 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : MegaHouse
Prix : env. 15 € unité - 70 € la boîte de 6
Sortie : mars 2018
À noter : les figurines et les armes peuvent être combinées entre elles.



NI NO KUNI II, KING'S EDITION

Éditeur : Namco Bandai Entertainment
Type : jeu Playstation 4
Prix : 149,99 €
Sortie : janvier 2018
À noter : contient le jeu, le making-of (Blu-ray), un vinyle, une boîte à musique rotative de 20 cm, un artbook de 148 pages.



KASHIMA ÉDITION SAINT-VALENTIN

Série : Kantai Collection (Kancolle)
Type : figurine
Taille : env. 20,5 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Ques Q
Prix : env. 94 € (12 420 ¥)
Sortie : février 2018
À noter : le tablier est amovible.



CLIP N CARRY POKE BALL

Série : Pokémon
Type : jouet
Taille : env. 5 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Tomy
Prix : 12-25 €/unité selon le modèle
Sortie : disponible



© D.R.

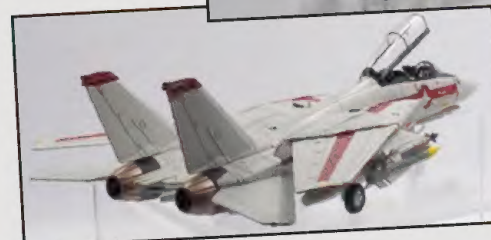
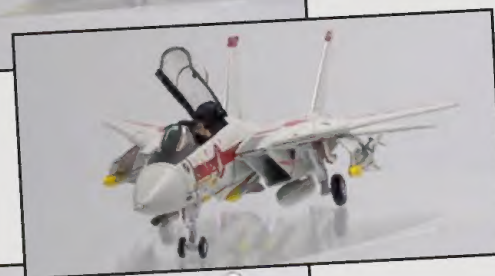
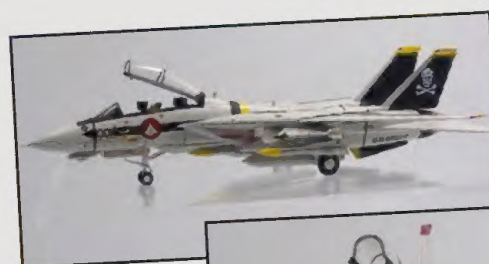
MANGASIA

Éditeur : Hors Collection
Nombre de pages : 320
Taille : 20,6 × 26,4 cm
Prix : 39 €
Sortie : novembre 2017
À noter : l'ouvrage est consacré à la BD asiatique dans son ensemble (du Bangladesh jusqu'à la Corée, en passant par le Japon ou encore le Vietnam).



ROBOTECH F-14 1/72 DIECAST

Série : Macross/Robotech
Type : véhicule de collection
Taille : env. 5 cm
Échelle : 1/72°
Matières : métal, plastique
Éditeur : Toynami
Prix : env. 130 €
Sortie : décembre 2017
À noter : missiles, train d'atterrissage, pilote et réservoir amovibles. Édition limitée avec carte numérotée.



AGENDA

2 - 3 décembre

JAPAN TOUCH

Chassieu (69)
www.japan-touch.com

2 - 3 décembre

TOULOUSE GAME SHOW

Toulouse (31)
www.toulouse-game-show.fr



8 décembre

JAPAN MUSIC PARTY

Paris (18°)
www.facebook.com/japanmusicparty



16 - 17 décembre

SUGOI!

Bruz (35)
www.sugoi-festival.com

13 - 14 janvier 2018

LITTLE DOLLS PARIS 4

Paris (15°)
www.asso-kakemono.fr



25 au 28 janvier 2018

FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE

ANGOULÊME (16)
Invités exceptionnels de cette édition 2018, Naoki Urasawa (*Billy Bat*, *Master Keaton*) et Hiro Mashima (*Fairy Tail*) seront à Angoulême pour des *master classes* et des rencontres. Une grande exposition sur l'art d'Urasawa est prévue - exposition qui sera déplacée à Paris à la suite du festival (13 février - 31 mars). Une rétrospective exceptionnelle sur Osamu Tezuka sera également présentée.

Plus d'infos sur
www.bdangouleme.com



3 - 4 février 2018

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

PARIS (15°)
L'événement qui réunit les passionnés de culture japonaise et américaine dans un même lieu revient en février pour sa 25° édition ! Beaucoup d'invités sont à prévoir pour cette première édition de l'année 2018, ainsi que de nombreuses activités, conférences, rencontres... Rendez-vous sur notre site ou sur celui de l'organisateur pour suivre les annonces !



http://www.parismanga.fr

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND EN VENTE DÈS FÉVRIER 2018

LE VRAI POUVOIR N'A AUCUNE LIMITE !



26 JANVIER 2018



 PS4

 XBOX ONE

PC DIGITAL

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
The "B" Family logo is a registered trademark and
"PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

 /dbz.videogames

 /bandainamcoeu



Animeland

VOUS PRÉSENTE



CENT ANS D'ANIMATION NIPPONE,
DU CINÉMA MUET AU SMARTPHONE

DISPONIBLE LE 1^{ER} DÉCEMBRE 2017 EN LIBRAIRIE.

UN PARTENARIAT

